



**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *MAGIC BOX* (KOTAK  
MISTERI) TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI RA AL-FAJAR MEDAN DENAI T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

**OLEH:**

**LAILI HAJRIAH SIMAMORA**

**NIM. 38.15.3.055**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *MAGIC BOX* (KOTAK  
MISTERI) TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI RA AL-FAJAR MEDAN DENAI T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

**OLEH:**

**LAILI HAJRIAH SIMAMORA**  
**NIM. 38.15.3.055**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.Ag**  
**NIP. 197411112007102002**

**Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA**  
**NIP. 197703262005011004**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

**Nama : Laili Hajriah Simamora**

**NIM : 38.15 3.055**

**Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box*  
(Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan  
Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-  
Fajar Medan Denai T.A 2018/2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Mei 2019

Yang membuat pernyataan

Laili Hajriah Simamora  
38.15.3.055

Nomor : Istimewa

Lamp : -

Hal : Skripsi

**a.n. Laili Hajriah Simamora**

Medan, Mei 2019

Kepada Yth,

Bapak Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan

UIN-SU

di –

Medan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Laili Hajriah Simamora**

NIM : **38.15.3.055**

Jurusan/ Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Judul : **Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019**

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.Ag**  
**NIP. 197411112007102002**

**Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA**  
**NIP. 197703262005011004**

## ABSTRAK



**Nama** : Laili Hajriah Simamora  
**NIM** : 38153055  
**Jurusan** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
**Pembimbing** : 1) Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.A  
2) Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA  
**Judul** : Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019

---

**Kata-kata kunci:** Perkembangan Bahasa, Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Ajaib)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, 2) pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, 3) perbedaan penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

Metode yang digunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan menggunakan desain post-test kontrol grup desain (*non equivalent control grup design*). Jumlah populasi 26, yaitu 13 anak kelas B1 (kelas eksperimen) dan 13 anak kelas B2 (kelas kontrol). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Nonprobability Sampling yaitu Total Sampling (*Boring Sampling*). Instrumen penelitian menggunakan *rating scale*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (menggunakan uji-t).

Hasil penelitian ini adalah 1) Adanya pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai  $t_{hitung} = 10,2700 > t_{tabel} = 2,064$ , 2) Adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai  $t_{hitung} = 8,6782 > t_{tabel} = 2,064$ , 3) Adanya perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, dilihat dari nilai  $t_{hitung} = 2,7458$  dan  $t_{tabel} = 2,064$ .

Mengetahui,  
Pembimbing I

**Dr.Humaidah Br.Hasibuan,M.Ag**  
**NIP. 197411112007102002**

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang di harapkan. Tidak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019 ” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana SI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan Skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor UIN SU Medan dan Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

2. Ibu Dr. Khadijah, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Bapak Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membimbing penulis selama perkuliahan dan dalam proses penyelesaian skripsi ini
3. Ibu Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Bapak Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, serta motivasi yang terus mendorong penulis dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Kepada seluruh pihak Sekolah RA Al-Fajar Medan Denai, terutama sekali Abi Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd selaku Kepala Sekolah serta seluruh guru dan peserta didik RA Al-Fajar Medan Denai, terimakasih telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Yang paling teristimewa kepada kedua orang tua tercinta. Ayahanda tercinta Harisuddin Simamora dan Ibunda tercinta Yusni Marbun yang telah memberikan banyak pengorbanan dengan rasa penuh kasih dan sayangnya dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S-I) di UIN SU. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan Syurga yang mulia. Aamiin.
6. Seluruh keluarga terkhusus saudaraku Ryan Perdana Simamora, Rinaldi Simamora, dan M. Rizki Simamora yang tak pernah lupa memberi motivasi, semangat dan nasehat serta tak lupa mendoakan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Terkhusus Sahabat-sahabatku tersayang Alfiah Kurtina Siregar, Cynthia Fitri Kautsar, Dewi Sri Widiyani, Fahmida Sinaga, Kiki Monica Marpaung, Nella Resti Rustina Tanjung, dan Wahyuni Sibuea yang saling membantu, memberi semangat dan nasehat selama perkuliahan hingga terselesainya Skripsi ini dan dapat wisuda di tahun yang sama. semoga kita bisa menjadi sahabat sampai ke Syurga-Nya. Aamiin
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2015 yang tidak dapat dituliskan satu persatu yang selama ini saling memberi semangat dan saling membantu untuk menyelesaikan Skripsi ini dan memiliki sebuah harapan dapat menyelesaikan pendidikan ini bersama-sama.
9. Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada teman-teman Little Famz IPA I dan Rumah Muslimah (Annisa Nirwana, Indah Sari, Kurnia Sandi, Dederaki Ananda, Siti Khadijah) yang saling memberikan semangat dan membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu serta Saudara/i, kiranya kita semua tetap dalam lindungan-Nya demi kesempurnaan Skripsi ini. Semoga isi Skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Medan, Mei 2019

Penulis

**LAILI HAJRIAH SIMAMORA**  
**NIM. 38153055**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
c. Prinsip Penyelenggaraan Anak Usia Dini .....	12
2. Perkembangan Bahasa Anak .....	13
a. Pengertian Bahasa .....	13
b. Perkembangan Bahasa Anak .....	15

c. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak .....	17
d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa.....	19
e. Tahap-tahap Bahasa Anak Usia Dini .....	20
f. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa.....	21
3. Permainan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri) .....	22
a. Pengertian Permainan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri) .....	22
b. Tujuan Permainan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri) .....	27
c. Alat dan Bahan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri).....	28
d. Persiapan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri).....	28
e. Langkah-langkah Permainan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri) ..	29
f. Manfaat Permainan <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri) .....	30
g. Kelebihan & Kekurangan Permainan <i>Magic Box</i> .....	31
B. Penelitian Terdahulu .....	32
C. Kerangka Pikir .....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	37
B. Desain Penelitian .....	38
C. Populasi Dan Sampel .....	38
1. Populasi .....	38
2. Sampel .....	39
D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian .....	40
E. Instrumen Penelitian .....	41
F. Pengumpulan Data .....	41

a. Observasi Terstruktur .....	42
b. Dokumentasi .....	44
G. Teknik Analisis Data .....	45
1. Uji Normalitas .....	46
2. Uji Homogenitas .....	47
3. Uji Hipotesis .....	48
H. Prosedur Penelitian .....	49

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Temuan Umum.....	51
1. Sejarah Singkat RA Al-FAjar .....	52
2. Visi, Misi, Tujuan .....	53
3. Identitas Sekolah.....	54
4. Tata Tertib .....	55
5. Struktur Organisasi RA Al-Fajar .....	56
B. Temuan Khusus.....	56
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	56
2. Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	57
3. Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	58
4. Nilai Pre Test Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	59
5. Nilai Post Test Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	61
C. Analisis Data Hasil Penelitian .....	62
a. Uji Normalitas Data .....	62

b. Uji Homogenitas .....	63
c. Pengujian Hipotesis.....	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

3.1	Tabel jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian .....	37
3.2	Desain Eksperimen dan Kontrol .....	38
3.3	Sampel Anak Untuk Diteliti.....	40
3.4	Kisi-kisi Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y)	
	Perkembangan Bahasa Anak.....	42
4.1	Nilai Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	57
4.2	Nilai Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	58
4.3	Hasil Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	60
4.4	Hasil PostTest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	61
4.5	Nilai Rata-Rata Post Test Dan Pre Test	
	Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	62
4.6	Data Hasil Uji Normalitas .....	63
4.7	Data Hasil Uji Homogenitas .....	64
4.8	Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis .....	66
4.9	Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Post Test Eksperimen	
	Dan Kontrol .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian .....	49
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Lembaga RA Al-Fajar .....	56
Gambar 4.2 Diagram Data Pret Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	60
Gambar 4.3 Diagram Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	62

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen (Pre Test dan Post Test)
- Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak Kelas Kontrol (Pre Test dan Post Test)
- Lampiran 3 Lembar Observasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA A-Fajar Medan Denai
- Lampiran 4 Data Pre Test dan Post Test di Kelas Ekperimen
- Lampiran 5 Data Pre Test dan Post Test di Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Prosedur Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Perkembangan Bahasa
- Lampiran 8 Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Perkembangan Bahasa
- Lampiran 9 Prosedur Pengujian Hipotesis
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 Surat Riset Penelitian
- Lampiran 12 Surat Balasan dari TK
- Lampiran 13 RPPH

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada usia 0-6 tahun dan masa ini merupakan masa emas (*golden age*), karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak dapat tergantikan dengan masa mendatang. Pada masa ini jika anak diberikan stimulasi perkembangan yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya akan menjadi modal yang sangat penting untuk anak dikemudian hari. Pada masa ini anak sangat sensitif dan aktif untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti NAM, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi yang dimiliki anak sehingga perlu diberikan bimbingan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. pemberian rangsangan pendidikan untuk anak usia dini yang kondusif dapat dilaksanakan secara efektif dengan bantuan lembaga-lembaga pendidikan yang menyediakan layanan wahana bermain untuk anak-anak sebagai taman pendidikan prasekolah dasar. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan



perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”<sup>1</sup>

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan anak antara lain, menimbulkan perubahan yang berhubungan dengan pertumbuhan, memiliki tahap yang berurutan dan mempunyai pola yang tetap.

Dari beberapa aspek perkembangan anak, aspek perkembangan yang akan dibahas oleh peneliti adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Bahasa merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam hubungan antar manusia. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan apa yang ada dipikirkannya kepada orang lain.

Anak belajar bahasa untuk pertama kalinya adalah sejak lahir. Bayi yang baru lahir hanya bisa menangis untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang dewasa. Melalui tangisan itulah bayi mengungkapkan bahasanya yaitu bahasa bayi. Misalnya ketika bayi lapar, ngompol atau ketika merasa tidak nyaman bayi akan menangis. Dari hari ke hari bayi akan mengalami perkembangan bahasa dan kemampuan bicara, namun tiap anak tidak sama persis pencapaiannya, ada yang sangat cepat berbicara ada pula yang membutuhkan waktu yang agak lama. Untuk membantu perkembangannya guru dapat membantu memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan keunikan masing-masing anak.

---

<sup>1</sup> Khadijah, Armanila, (2017), *Permasalahan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 14

Bahasa bagi anak usia dini berperan sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, melakukan kegiatan bercerita, dan sarana bagi anak agar mampu membaca dan menulis. Peran bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa dengan menyimak dan berbicara.

Bahasa dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas: a) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan c) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.<sup>2</sup>

Menurut Djamaris kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) dapat mengucapkan kata lebih dari 2.500 kata; 2) lingkup kosakata yang dikuasai cukup luas; 3) Mampu menjadi pendengar yang baik; 4) Dapat berinteraksi atau bercakap-cakap, anak sudah bisa menanggapi pembicaraan; 5) Anak sudah bisa mengekspresikan dirinya, belajar menulis, membaca dan bercerita.<sup>3</sup>

Anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya dan menggambarannya. Anak belajar membaca dan menyimak jika mereka mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan

---

<sup>2</sup> Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Bab IV Pasal 10, h. 5

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia*, Jakarta: Kencana, h. 78

membicarakannya maupun menuliskannya untuk diri mereka sendiri maupun ditunjukkan pada orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arifal Aris dan Andri Tri Kusumaningrum (2017) dengan judul “Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Cerita Dengan Membacakan Buku Cerita Bermedia Gambar Pada Anak Pra Sekolah”, penelitian ini menilai bahwa dengan metode bercerita menggunakan media buku cerita bergambar anak akan mudah mengingat kembali informasi yang pernah diterimanya melalui ilustrasi gambar pada buku cerita dengan caranya sendiri.<sup>4</sup> Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fanti Rohmawati dan Nurul Khotimah (2014) dengan judul “Pengaruh Permainan *Magic Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok A Di TK Budi Luhur Surabaya”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan *Magic Box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A, permainan ini dapat dijadikan salah satu alternatif permainan yang positif yang digunakan untuk pengenalan bentuk dan warna.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi awal di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fajar Medan Denai, khususnya kelompok B yakni anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 13 anak dan terdapat 8 anak kemampuan bahasanya belum berkembang secara optimal. Ditunjukkan dengan anak belum percaya diri untuk menceritakan kembali apa yang dirasakan anak, misalnya ketika guru melakukan kegiatan tebak-tebakan suatu benda saat pembelajaran hanya sebagian kecil anak yang mampu menebak

---

<sup>4</sup> Arifal Aris, Andri Tri Kusumaningrum, (2017), *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Cerita Dengan Membacakan Buku Cerita Bermedia Gambar Pada Anak Pra Sekolah*, Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, Volume 2 Nomor 2, h. 151-158

<sup>5</sup> Fanti Rohmawati, Nurul Khotimah, (2014), *Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna Anak Kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya*, PAUD Teratai, Volume 3 Nomor 3, h. 1-7

benda tersebut dengan cara merabanya dan menceritakan benda tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang dirasakan anak, anak belum mampu menulis kata sesuai ucapannya dengan benar dan anak masih susah mengikuti perintah yang disampaikan guru.

Hal ini di karenakan kegiatan pembelajaran untuk pengembangan bahasa lebih kepada penekanan kemampuan membaca dan menulis huruf yang dicontohkan guru, sedangkan untuk kemampuan berbicara dan bercerita kegiatan yang dilakukan metode kuis/tanya jawab, serta kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan anak usia dini lebih mudah mengerti dan memahami jika pembelajaran diterapkan dengan langsung praktek/menggunakan media, anak akan gampang mengingatnya karena langsung terlibat dalam kegiatan belajar tersebut.

Madyawati mengemukakan bahwa bermain memang identik dengan dunia anak, permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata.<sup>6</sup> Bermain dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya itu dapat dituangkan dalam bentuk bahasa nyata.

Banyak permainan yang dapat mengembangkan bahasa anak usia dini salah satunya adalah *magic box* (kotak misteri). Dengan permainan *magic box* (kotak misteri) diharapkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak terutama dalam berbicara, bercerita dan penambahan kosakata untuk anak.

---

<sup>6</sup> Lilis Madyawati, (2016), *Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 135-136

Karena tujuan permainan ini adalah menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh.<sup>7</sup> Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul **“Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar dan masalah-masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Aspek perkembangan bahasa anak pada RA Al-Fajar belum berkembang secara optimal.
2. Kurangnya percaya diri anak dalam menceritakan apa yang dirasakannya.
3. Anak belum mampu menulis kata sesuai ucapannya dengan benar.
4. Pengembangan bahasa yang ditekankan guru hanya untuk kemampuan membaca dan menulis dengan contoh yang diberikan guru.
5. Sarana yang belum memadai
6. Belum pernah guru menggunakan metode bermain untuk pembelajaran bahasa anak hanya menggunakan kegiatan kuis (tanya jawab).

## **C. Batasan Masalah**

Masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah masalah tentang “Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap

---

<sup>7</sup> Luluk Asmawati, dkk, 2010, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 9.46

Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Adakah pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019 ?
2. Adakah pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019 ?
3. Adakah perbedaan penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk:

1. Mengetahui adakah pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019.
2. Mengetahui adakah pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019.

3. Mengetahui adakah perbedaan penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat teoritis**

- a. Untuk menambah pengetahuan dalam bidang proses belajar mengajar dalam kaitan permainan *magic box* (kotak misteri).
- b. Dapat dijadikan kerangka acuan bagi peneliti selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi sekolah RA Al-Fajar

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di sekolah terutama mengenai permainan *magic box* (kotak misteri).

- b. Bagi guru RA Al-Fajar

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan pembelajaran yang menyenangkan.

- c. Bagi anak RA Al-Fajar

Diharapkan anak didik dapat memperoleh pengalaman langsung yang menyenangkan melalui permainan *magic box* (kotak misteri) anak akan tertarik dalam mengembangkan berbahasanya yang akan membuat anak merasa percaya diri.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teori**

Kerangka teori merupakan bagian yang mendukung dan sangat penting dalam laporan penelitian. Apabila sebuah penelitian merupakan sebuah bangunan, maka yang menjadi pondasi dalam penelitian tersebut adalah kerangka teori, karena pada kerangka teori diuraikan teori-teori yang merupakan dasar dan pedoman dalam memperkokoh pelaksanaan penelitian.

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.<sup>8</sup>

Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman. Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek sosial emosional, aspek agama, aspek kognitif, aspek motorik (motorik halus dan kasar), dan aspek seni.<sup>9</sup>

Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke

---

<sup>8</sup> Trianto Ibnu Badar al-Tabany, (2015), *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Prenadamedia Group, h 14

<sup>9</sup> Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h 3



arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.<sup>10</sup>

Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.<sup>11</sup>

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.<sup>12</sup>

Dengan demikian, pada hakikatnya anak usia dini adalah anak yang berumur dari 0-6 tahun yang memiliki karakteristik berbeda antara satu sama lainnya. Oleh karena itu, orang tua harus dapat memahami setiap anak sekaligus karakteristiknya dan perkembangannya, apa yang di ajarkan orang tua sejak dini kepada anak akan menentukan kualitas perkembangan anak di masa depan. Seperti Hadist yang menyatakan bahwa:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّهُ كَانَ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَيُمَجِّسَانِهِ

---

<sup>10</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 11

<sup>11</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 11

<sup>12</sup> Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h 3

Artinya: Hadis riwayat Abu Hurairah Radhiyallahu'anhu, ia berkata: Rasulullah Shallallahu alaihi wassalam bersabda: Setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah. Kedua orang tuanyalah yang membuatnya menjadi seorang Yahudi, seorang Nasrani maupun seorang Majusi.<sup>13</sup>

Oleh karena adanya hadis tersebut, maka sudah sepantasnya bagi orang tua untuk memperhatikan masalah pendidikan anaknya dengan sebaik-baiknya, sejak usia dini hingga akan terbawa hingga dewasa.

#### b. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>14</sup>

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14, dinyatakan "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut."<sup>15</sup>

Dari paparan tersebut, maka pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan kepada anak usia 0-6 tahun untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sehingga dapat mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut.

---

<sup>13</sup> Abu Abdullah Ibn Muhammad Ismail Al-Bukhari Juz 1, (Riyadh: Idaratul Bahtsi Ilmiah), h. 29

<sup>14</sup> Suryadi, Maulidya Ulfa, (2013), *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h. 17

<sup>15</sup> Trianto Ibnu Badar al-Tabany, (2015), *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 37

Dalam Al-Qur'an surah Al-Luqman ayat 13 menjelaskan tentang cara mendidik anak usia dini yang pertama kali dilakukan, sebagai berikut:<sup>16</sup>

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan (Allah) sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.”

Ayat diatas memberi isyarat bahwa mendidik hendaknya didasari oleh rasa kasih sayang terhadap peserta didik. Luqman memulai nasihatnya dengan menekankan perlunya menghindari syirik/mempersekutukan Allah. Larangan ini sekaligus mengandung pengajaran tentang wujud dan keesaan Tuhan. Bahwa redaksi pesannya berbentuk larangan jangan mempersekutukan Allah untuk menekan perlunya meninggalkan sesuatu yang buruk sebelum melaksanakan yang baik.<sup>17</sup>

Jadi ayat ini menjelaskan pendidikan utama yang harus dilakukan yaitu bertauhid kepada Allah SWT. karena hal ini sesuai dengan rukun iman umat Islam yang pertama yaitu bertauhid kepada Allah SWT (Tauhid).

#### c. Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Berorientasi pada kebutuhan anak; (2) Belajar melalui

---

<sup>16</sup> Departemen Agama RI, (2011), *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: Bintang Indonesia, h. 412

<sup>17</sup> M. Quraish Shihab, 2009, *Tafsir Al Misbah Vol 10*, Jakarta: Lentera Hati, h. 296-298

bermain; (3) Lingkungan yang kondusif; (4) Menggunakan pembelajaran terpadu; (5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup; (6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar; (7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang;<sup>18</sup> (8) aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan; (9) Pemanfaatan teknologi informasi.<sup>19</sup>

Praktik pembelajaran yang berorientasi perkembangan menekankan hal-hal sebagai berikut: (1) anak secara holistik, (2) program pendidikan yang bersifat individual, (3) pentingnya kegiatan yang diprakarsai anak, (4) fleksibel, lingkungan kelas menstimulasi anak, (5) pentingnya bermain sebagai wahana belajar, (6) kurikulum terpadu, (7) belajar melalui bekerja, (8) memberikan pilihan kepada anak tentang apa dan bagaimana cara belajarnya, (9) penilaian bersifat kontinu, dan (10) bermitra dengan orang tua untuk mendukung perkembangan dan belajar anak.<sup>20</sup>

## **2. Perkembangan Bahasa Anak**

### **a. Pengertian Bahasa**

Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun, lebih jauh bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sistem lambang, berupa bunyi, bersifat

---

<sup>18</sup> Novan Ardy Wiyani, Barnawi, (2014), *Format PAUD (Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, h. 76-77.

<sup>19</sup> Trianto Ibnu Badar al-Tabany, (2015), *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*, h 25-26.

<sup>20</sup> Novan Ardy Wiyani, Barnawi, (2014), *Format PAUD (Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)*, h. 87.

arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi. Pengertian bahasa dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.<sup>21</sup>

Badudu mengemukakan bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.<sup>22</sup>

Bromley mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar.<sup>23</sup>

Jadi, bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan dan pemikirannya yang dapat dilihat, dibaca, ditulis, diucapkan, serta didengar.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa sebagai berikut.<sup>24</sup>

1. Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten.
2. Arbitrari, yaitu bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan.
3. Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman.

---

<sup>21</sup> Asrul, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 143-144.

<sup>22</sup> Nurbiana Dhieni, dkk, (2009), *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 1.11.

<sup>23</sup> Nurbiana Dhieni, dkk, (2009), *Metode Pengembangan Bahasa*, h. 1.11.

<sup>24</sup> Nurbiana Dhieni, dkk, (2009), *Metode Pengembangan Bahasa*, h. 1.17-1.18.

4. Beragam, artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara.
5. Kompleks, yaitu bahwa kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berpikir dan bernalar.

#### b. Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa pada anak mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya. Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis dan mendengar. Kemampuan ini harus lebih dikembangkan dan diperbaiki. Anak-anak harus belajar mendengarkan, mengingat, mengikuti petunjuk, mencatat detail, memahami ide-ide utama.

Bahasa dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas: a) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan c) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Bab IV Pasal 10, h. 5

Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang sangat menakjubkan selama usia dini, yaitu sejak lahir hingga usia 6 tahun, ia tidak pernah belajar bahasa, apalagi kosa kata secara khusus. Akan tetapi, pada akhir masa usia dininya, rata-rata anak telah menyimpan 14.000 kosa kata.<sup>26</sup>

Menurut Papalia perkembangan bahasa/kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah dapat mengartikan kata sederhana, tahu beberapa lawan kata. Anak sudah dapat menggunakan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai berkembang dan lebih banyak bahasa sosial. Pada usia ini anak sudah memiliki kurang lebih 2000-25.000 perbendaharaan kata.<sup>27</sup>

Menurut Enung Fatimah, bahasa yang dimiliki dan dikuasai anak adalah bahasa yang berkembang di dalam keluarga, yang sering kita sebut dengan istilah “bahasa ibu”. Perkembangan bahasa ibu dilengkapi dan diperkaya oleh budaya masyarakat tempat dimana ia tinggal. Hal ini berarti proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberikan ciri khusus dalam perkembangan bahasa anak.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat diketahui bahwa anak usia dini mendapat perbendaharaan kosa kata dari kombinasi bahasa ibu dan lingkungan masyarakat, dengan seiring berjalannya waktu perbendaharaan kosa kata anak akan meningkat, saat usia taman kanak-kanak sudah mampu menggabungkan kata menjadi kalimat yang panjang.

Dalam Al-Qur'an surah Ar-Rahman ayat 3-4 menjelaskan tentang cara pengajaran manusia pandai berbicara, sebagai berikut:<sup>29</sup>

خَلَقَ الْإِنْسَانَ (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (٤)

Artinya: “Dia menciptakan manusia (3) Mengajarnya pandai berbicara (4)”

---

<sup>26</sup> Suyadi, (2010), *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pedagogia, h. 96.

<sup>27</sup> Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, h. 104

<sup>28</sup> Novi Mulyadi, (2018), *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, h. 1

<sup>29</sup> Departemen Agama RI, (2011), *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: Bintang Indonesia, h. 531.

Dia telah menciptakan umat manusia ini dan mengajarnya mengungkapkan apa yang terlintas dalam hatinya dan terbetik dalam sanubarinya. Sekiranya tidak demikian, maka Nabi Muhammad saw. takkan dapat mengajarkan Al-Qur'an kepada ummatnya. Oleh karena manusia makhluk sosial menurut tabiatnya, yang tak bisa hidup kecuali bermasyarakat dengan sesamanya, maka haruslah ada bahasa yang digunakan untuk saling memahamkan sesamanya, dan untuk menulis kepada sesamanya yang berada di tempat-tempat jauh dan negeri-negeri seberang, di samping untuk memelihara ilmu-ilmu orang terdahulu, supaya dapat diambil manfaatnya oleh generasi mendatang atas hasil usaha yang diperoleh oleh generasi yang lalu.<sup>30</sup>

Ayat ini menjelaskan jika Allah menciptakan manusia dan mengajarnya kemampuan berbicara dan memahamkan kepada orang lain, agar manusia mampu mengutarakan apa yang tergores dalam hatinya dan apa yang terpikirkan dalam otaknya.

#### c. Karakteristik Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak tumbuh dan berkembang berbeda-beda, ada yang cepat dan lambat, untuk mengetahui kemampuan bahasa anak dapat dilihat melalui karakteristik kemampuan bahasa. Menurut Jamaris karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.

---

<sup>30</sup> Ahmad Musthafa Al-Maraghiy, *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi*, Semarang: CV.Toha Putra, h.188

<sup>31</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia*, Jakarta: Kencana, h. 78.



2. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
3. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
4. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus).
5. Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menukis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Menurut Yelon dan Weinstein karakteristik pengembangan anak usia dini, salah satunya bahasa anak usia 4-6 tahun, sebagai berikut:<sup>32</sup>

1. Menyebutkan nama, jenis kelamin, umur dan alamat rumah.
2. Berbicara lancar dengan kalimat sederhana.
3. Dapat menggunakan dan menjawab pertanyaan “apa”, “mengapa”, “dimana”, “berapa”, “bagaimana”, dan “kapan”.
4. Senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana.

---

<sup>32</sup> Syamsu Yusuf, 2012, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rajawali Pers, h. 53.

d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa

Ketika anak-anak mempelajari bahasa, pada dasarnya mereka sedang mengembangkan lima aspek atau komponen yang berbeda, yakni:<sup>33</sup>

1. Pengetahuan fonetik didapat anak ketika mendengar dan memahami bahasa lisan, anak belajar bahwa bahasa melekat didalam sistem bahasa-simbol.

Fenom menurut Goodman; Hayes Ornstein & Gage adalah unit linguistik terkecil berbentuk bunyi, yang membentuk kata jika bergabung dengan fenom lain. Fenom terdiri dari bunyi-bunyi yang dianggap sebagai satu unit yang dapat dimengerti oleh pendengar, seperti bunyi /m/ pada kata “mama”<sup>34</sup>

2. Pengetahuan semantik, diperoleh dalam mempelajari simbol oral atau bahasa lisan yang bermakna. Pengetahuan semantik merujuk kepada penamaan kata yang memerincikan suatu konsep dan juga jaringan semantik yang menunjukkan hubungan timbal balik antar konsep.
3. Pengetahuan sintaksis adalah pengetahuan tentang penggabungan kata-kata untuk membentuk ekspresi yang bermakna.
4. Pengetahuan morfemik merujuk kepada struktur kata. Kemampuan untuk menggunakan morfem secara tepat adalah salah satu ciri penggunaan bahasa secara efektif. Pengetahuan morfem membuat anak memahami ujaran lain dengan lebih baik.
5. Pengetahuan pragmatik meliputi pengetahuan atau kesadaran terhadap keseluruhan maksud komunikasi dan bagaimana bahasa digunakan untuk memperoleh maksud tersebut. Pengetahuan pragmatik

---

<sup>33</sup> Beverly Otto, (2015), *Perkembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 5-14.

<sup>34</sup> Beverly Otto, (2015), *Perkembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini*, h. 5.

mencakup maksud pembicara, bentuk tertentu ujarannya dan antisipasi terhadap ujaran yang mungkin diutarakan oleh pendengar.

e. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Guntur, tahapan perkembangan bahasa anak sesuai rentang usianya, sebagai berikut:<sup>35</sup>

1. Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
  - a. Tahap meraban-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
  - b. Tahap meraban-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan keenam hingga satu tahun.
2. Tahap II (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
  - a. Tahap-1; holafrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
  - b. Tahap-2; frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kata.

---

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 75-76.

3. Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun).

Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Anak sudah dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.

4. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti fokus melihat tahap perkembangan bahasa anak pada tahap III dan IV, tahapan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, dalam pengembangan tata bahasa dan kemampuan tata bahasa menjelang dewasa.

#### f. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Faktor perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

- a) Faktor biologis, perangkat biologis yang menentukan anak dapat memperoleh kemampuannya, yaitu otak (sistem syaraf pusat), alat dengar dan alat ucap. Proses berbahasa seseorang dikendalikan oleh sistem syaraf pusat yang ada di otaknya.
- b) Faktor Lingkungan Sosial, untuk memperoleh kemampuan berbahasa, seorang anak memerlukan orang lain untuk berinteraksi dan berkomunikasi.
- c) Intelegensi perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau diatas normal.

- d) Faktor motivasi, dalam belajar bahasa seorang anak tidak terdorong demi bahasa sendiri, anak belajar bahasa karena kebutuhan dasar yang bersifat, seperti lapar, haus, serta perlu perhatian dan kasih sayang, motivasi ini yang berasal dari dalam diri anak.

Ada dua faktor hubungan perkembangan bahasa dengan pembelajaran, yaitu:<sup>36</sup>

- a) Proses jadi matang, dengan perkataan lain anak itu menjadi matang (organ-organ suara/bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
- b) Proses belajar, anak yang telah matang untuk berbicara dapat mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan atau kata-kata yang di dengarnya. Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan kanak-kanak, sehingga pada usia anak memasuki sekolah dasar ia sudah sampai pada tingkat: (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna; (2) dapat membuat kalimat majemuk; (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

### **3. Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)**

#### **a. Pengertian Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)**

Bermain dan permainan merupakan kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Kegiatan bermain dilakukan anak atas dasar keinginannya sendiri, tidak heran jika anak-anak sering menghabiskan waktunya untuk bermain. Kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan. Permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka. Permainan dapat dilakukan dengan

---

<sup>36</sup> Syamsu Yusuf. (2012), *Perkembangan Peserta Didik*, h. 72.

cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Dalam bermain, secara tidak langsung dan secara akumulatif dituntut anak untuk menuangkan segala kemampuannya baik kognitif, emosional, sosial, gerak, bahkan afektifnya. Melalui kegiatan bermain tanpa disadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata. Bermain dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya itu dapat dituangkan kedalam bentuk bahasa yang nyata.

Paul Hendry Mussen menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif, dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.<sup>37</sup>

Dalam Al-Qur'an juga diceritakan bahwa bersenang-senang dan bermain sebagaimana yang dilakukan oleh saudara Nabi Yusuf a.s. kepada dirinya dengan meminta izin kepada ayahnya Nabi Ya'kub untuk memberi izin membawa Nabi Yusuf bermain-main, sebagaimana diabadikan dalam surat Yusuf ayat 12, berikut:<sup>38</sup>

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ

Artinya: “Biarkanlah dia pergi bersama Kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya.” (Q.S. Yusuf/12:12)

Biarkanlah Yusuf menyertai kami besok pagi ketika kami keluar, seperti kebiasaan kami menuju tempat penggembalaan di padang pasir, supaya dia ikut

---

<sup>37</sup> M. Fadillah, dkk, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, h. 26.

<sup>38</sup> Departemen Agama RI, (2011), *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: Bintang Indonesia, h. 236.

bersama kami dalam berolahraga, bersenang-senang, dan bergembira-ria, makan buah-buahan, sayur-sayuran dan lain-lainnya yang menyegarkan. Waktu itu, permainan anak-anak dusun yang paling populer adalah lomba lari, lempar-melempar tongkat dan panah, kalau ada. Dan kata saudara-saudara Yusuf pula,”Dan sesungguhnya kami akan menjaga Yusuf dari segala bahaya yang akan menimpanya.”<sup>39</sup>

Tidak diragukan lagi bahwa bercanda dan bersenda gurau serta guyonan yang berakhlak dan terhormat adalah di antara hal-hal yang menciptakan suasana Ayat diatas menjelaskan, bahwa bermain dan permainan dapat diterapkan dalam riang gembira di hati, menyejukkan hidup, memperkuat tali kasih, meringankan kesedihan, dan membantu menghadapi masalah.<sup>40</sup>

Seorang pendidik harus bisa mengundang senyum, tawa, rileks, dan canda agar suasana kelas menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima anak dengan perasaan senang.

Dalam metode pendidikannya, Rasulullah menggunakan metode bermain, dimana beliau senang bermain tebak-tebakan dengan sahabatnya. Imam Al-Bukhari meriwayatkan dari Ibnu ‘Umar, bahwa Rasulullah bersabda:<sup>41</sup>

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنَ الشَّجَرِ شَجَرَةً لَا يَسْقُطُ وَرَقُهَا وَإِنَّهَا مِثْلُ الْمُسْلِمِ

فَحَدَّثُونِي مَا هِيَ قَالَ فَوَقَعَ النَّاسُ فِي شَجَرِ الْبَوَادِي قَالَ عَبْدُ اللَّهِ فَوَقَعَ فِي نَفْسِي أَنَّهَا النَّحْلَةُ

فَاسْتَحْيَيْتُمْ ثُمَّ قَالُوا حَدِّثْنَا مَا هِيَ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ هِيَ النَّحْلَةُ

<sup>39</sup> Ahmad Musthafa Al-Maraghiy, *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi*, Semarang: CV.Toha Putra, h.225.

<sup>40</sup> Junaidi Arsyad, (2017), *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, Medan: Perdana Publishing, h. 192-193.

<sup>41</sup> Junaidi Arsyad, (2017), *Metode Pendidikan*, h. 193.

*“Ada sebuah pohon yang daunnya tidak bisa jatuh. Dan pohon itu benar-benar mirip dengan seorang muslim. Katakan padaku, pohon apakah itu?” Ibnu ‘Umar berkata: “Orang-orang beranggapan bahwa pohon itu adalah pohon sahara. Sedangkan aku beranggapan bahwa pohon itu adalah pohon kurma. Tetapi aku malu mengatakannya.” Lalu mereka berkata: “Katakan kepada kami, pohon apakah itu ya Rasulullah?” Beliau menjawab: “Itu adalah pohon kurma.”*

Begitulah, Rasulullah sebagai pendidik yang humoris tidak membosankan dan suka bercanda, sehingga beliau begitu di senangi sahabat-sahabatnya. Karena, beliau menggunakan metode bervariasi dalam mengajar supaya pendengarnya tidak merasa bosan.

Oleh sebab itu, sebaiknya pendidik dapat menghidupkan suasana pembelajaran dengan sesekali memberikan humor maupun permainan-permainan agar peserta didik tidak jenuh dan bosan, sebagaimana Rasulullah juga melakukan teka-teki kepada sahabatnya agar mereka tidak bosan dan jenuh.

Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan terpendam.<sup>42</sup>

Spencer mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya.<sup>43</sup>

Jadi, dapat disimpulkan permainan merupakan alat yang digunakan anak untuk kegiatan bermain secara aman sehingga menyenangkan dan menarik bagi anak, untuk melepaskan sisa-sisa energi, dan bermanfaat untuk mengembangkan

---

<sup>42</sup> M. Fadillah, dkk, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 26.

<sup>43</sup> Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, h.162.



berbagai potensi yang dimilikinya, antara lain aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik.

*Magic box* (kotak misteri) diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. *Magic box* (kotak misteri) adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *magic box* (kotak misteri) karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, siswa tidak mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya di buka, baru siswa mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib/misteri. Permainan *magic box* (kotak misteri) adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Deviana Putri Ari Sandy melalui permainan *magic box* (kotak misteri) pembelajar menyebutkan nama dari benda yang diperlihatkan oleh guru. Dalam permainan ini dibutuhkan satu kotak yang diisi beberapa benda. Pengajar mengambil salah satu benda dari kotak tersebut dan memperlihatkan kepada pembelajar, lalu pembelajar (secara individu atau berkelompok) menyebutkan nama benda tersebut beserta kata sandangnya dalam bahasa Jerman. Apabila pembelajar menyebutkan kata sandang dan kata bendanya dengan benar, maka pembelajar mendapat poin. Apabila salah satu unsur tersebut salah (kata sandang atau kata benda), maka pembelajar tidak mendapatkan poin.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Deviana Putri Ari Sandy, (2018), Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya, *JPGSD*, Volume 6 Nomor 11, h. 2084-2093.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan *magic box* (kotak misteri) untuk pengembangan bahasa anak, yang dilakukan dengan cara anak memasukkan tangan kedalam kotak, setelah itu anak menyentuh dan menceritakan kepada teman-temannya apa nama benda yang disentuh, menuliskan nama bendanya dan membaca tulisannya. apabila anak melakukannya dengan baik maka perkembangan bahasa anak telah berkembang, jika anak masih belum mampu melakukannya berarti perkembangan bahasanya belum berkembang.

b. Tujuan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Permainan *magic box* (kotak misteri) ini bertujuan untuk menambah kosakata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Meskipun barang-barang yang berada dalam kotak sederhana saja, namun anak-anak tidak tahu apa saja yang ada dalam kotak tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk belajar membedakan.<sup>45</sup>

Menurut Deviana Putri Ari Sandy dalam jurnal penelitiannya, tujuan permainan *magic box* (kotak misteri) adalah untuk memberi arahan bagaimana siswa mengerti dan memahami sebuah materi pelajaran. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perubahan tingkah laku, pemahaman,

---

<sup>45</sup> Luluk Asmawati, dkk, 2010, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Din* h. 9.46.

keterampilan, dan penalaran yang mempunyai hasil signifikan setelah mendapat media pembelajaran yang telah disesuaikan. Dengan begitu, siswa akan mempunyai motivasi yang khas dalam mengerti dan memahami sebuah materi yang dipelajari.<sup>46</sup>

Maka, tujuan permainan *magic box* (kotak misteri) pada penelitian ini adalah untuk mengarahkan siswa pada perkembangan bahasa dengan penambahan kosa kata saat anak meenceritakan apa saja yang di sentuhnya di dalam kotak misteri.

#### c. Alat dan Bahan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Dalam melakukan permainan *magic box* (kotak misteri) guru sebaiknya menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk permainan ini diantaranya, yaitu:<sup>47</sup>

- 1) Kotak berukuran sedang
- 2) Batu
- 3) Ranting
- 4) Daun

#### d. Persiapan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Sebelum memulai permainan ini, persiapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Deviana Putri Ari Sandy, (2018), Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya, *JPGSD*, Volume 6 Nomor 11, h. 2084-2093.

<sup>47</sup> Lilis Madyawati, 2012, *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak)*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 69.

<sup>48</sup> Luluk Asmawati, dkk, 2010, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, h. 9.46.

- 1) Siapkan kotak dari kardus/kaleng
- 2) Buat lubang sebesar tangan di tepi kotak
- 3) Ambil 1 atau 2 jenis benda dari dalam kotak (misalnya batu dan daun)

e. Langkah-langkah Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Langkah-langkah dalam pelaksanaan tebak benda dengan permainan *magic box* (kotak misteri) sebagai berikut:<sup>49</sup>

- 1) Letakkan satu barang di dalam kotak misteri, letakkan batu, ranting, dan daun di atas meja yang dapat dijangkau anak. salah satu dan tiga jenis barang tersebut harus sama dengan yang ada di dalam kotak.
- 2) Ajak anak untuk memasukkan tangan ke dalam kotak dan menerka barang mana di atas meja yang sama dengan di dalam kotak. Sarankan anak untuk melihat dengan teliti barang-barang diatas meja dan mencoba untuk menjelaskan apa yang dirasakan.

Dapat juga dilakukan dengan langkah-langkah seperti berikut ini:<sup>50</sup>

- 1) Kebalikan dari langkah pertama, coba letakkan 2-5 benda di dalam kotak dan letakkan 1 benda di depan kotak. Ajak anak untuk mengambil benda yang sama dari dalam kotak.
- 2) Pada kelompok yang terdiri dari 2-3 anak, tiap anak diminta memasukkan tangannya ke dalam kotak dan menjelaskan 1 benda yang berhasil di sentuhnya (tanpa menariknya ke luar dari kotak). Pendidik dapat bertanya apakah benda itu kasar, lembut, halus, dingin atau hangat. Anak-anak yang

---

<sup>49</sup> Lilis Madyawati, 2012, *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak)*, h. 69-70.

<sup>50</sup> Luluk Asmawati, dkk, 2010, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, h. 9.46-9.47.

lain secara bergiliran berusaha menebak berdasarkan penjelasan yang diberikan. Dorong mereka untuk menggunakan kalimat untuk menambah kosakata.

- 3) Ajarkan bentuk-bentuk dengan memasukkan ke dalam kotak tersebut benda-benda lainnya seperti bola, balok kayum, dan alat musik yang berbentuk segitiga.
- 4) Masukkan 3 buah pensil dengan ukuran berbeda-beda. Tanyakan pada anak untuk mengambil pensil yang terpendek. Jika benar, masukkan kembali pensil tersebut dan minta anak untuk mengambil pensil yang sedang.

f. Manfaat Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Adapun manfaat media permainan *magic box* (kotak misteri) ini diantaranya, yaitu:

- 1) Dapat menambah keaktifan siswa dalam proses belajarnya
- 2) Dalam memberikan proses pembelajaran akan meningkatkan daya pikir dan daya ingat siswa
- 3) Dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengerti materi yang diajarkan guru
- 4) Dapat membuat proses pembelajaran akan bersifat students centered (berfokus pada siswa)
- 5) Dapat memberikan adanya proses *feed back* atau timbal balik yang baik antara guru dan siswa baik dalam proses tanya jawab dan respon

- 6) Akan memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran
- 7) Dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil
- 8) Dapat dibawa kemanapun karena ukurannya yang cukup
- 9) Desain warna dan desain gambar pada media ini mempunyai daya tarik sendiri dengan warna dan gambar yang ada pada media ini.

g. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Kelebihan dari permainan ini sebagai berikut:<sup>51</sup>

- 1) Mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang besar.
- 2) Box yang tidak terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa, teknik permainan yang fleksibel, bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
- 3) Mudah penyajiannya.
- 4) Aturan permainan yang mengharuskan pembelajar menyebutkan kata benda secara utuh sehingga pembelajar lebih teliti dalam menjawab. Aturan permainan tersebut menuntut pembelajar bisa menguasai kata benda secara utuh sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

Selain memiliki kelebihan, permainan *magic box* (kotak misteri) juga memiliki kekurangan, sebagai berikut:

- 1) Jika digunakan pada materi pembelajaran yang kurang tepat, penggunaannya menjadi tidak efektif dan efisien.

---

<sup>51</sup><https://docplayer.info/52015593-Kata-kunci-teknik-permainan-magic-box-penguasaan-kata-benda.html> diakses pada tanggal 25 Februari 2019 pukul 06.52.

- 2) Terjadi kegaduhan dikelas sehingga mengganggu kelas lainnya dan sulitnya menentukan pembelajar yang menjawab saat babak rebutan.

## B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan landasan teoritis yang peneliti uraikan, berikut ini akan dikemukakan beberapa penelitian yang ada kaitannya dengan variabel-variabel yang akan diteliti.

1. Penelitian oleh Fanti Rohmawati dan Nurul Khotimah (2014), yang berjudul “pengaruh permainan *Magic Box* terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya”. Dari perbandingan nilai  $T_{hitung}$  dan  $T_{Tabel}$ , diketahui bahwa jumlah jenjang lebih kecil daripada  $T_{Tabel}$  yaitu  $T_{hitung} < T_{Tabel} = 0 < 81$ , dengan demikian peningkatan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna yang dialami oleh anak adalah signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka ada pengaruh permainan *Magic Box* terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya.<sup>52</sup> Persamaan dalam penelitian ini adalah penerapan permainan *magic box*. Jenis penelitiannya yang menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental*, sedangkan peneliti dengan jenis *quasi eksperimental*. Perbedaan penelitian ini untuk pengembangan kemampuan kognitif dalam

---

<sup>52</sup> Fanti Rohmawati, Nurul Khotimah, (2014), *Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok A Di TK Budi Luhur Surabaya*, PAUD Teratai, Volume 3 Nomor 3, h. 1-7.

pengenalan bentuk dan warna, sedangkan peneliti untuk pengembangan bahasa anak.

2. Penelitian oleh Arifal Aris dan Andri Tri Kusumaningrum (2017), yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Berbahasa melalui Metode Cerita dengan Membacakan Buku Cerita Bermedia Gambar pada Anak Prasekolah”. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan bahasa anak prasekolah di TK ABA II Made Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan sebelum diberikan kegiatan bercerita dengan media buku cerita bergambar sebagian besar normal sebesar 69%. Sedangkan perkembangan bahasa anak setelah diberikan kegiatan bercerita dengan media buku cerita bergambar hampir seluruhnya perkembangan bahasa anak usia prasekolah di TK ABA II Made Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan normal sebesar 95.2%, dengan ini dinyatakan adanya pengaruh metode cerita dengan media buku cerita bergambar terhadap perkembangan bahasa pada anak prasekolah di ABA II Made Lamongan Kabupaten Lamongan.<sup>53</sup> Persamaan peneliti yaitu perlakuan yang dilakukan untuk perkembangan bahasa anak. Jenis penelitiannya menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental* sedangkan peneliti menggunakan jenis *quasi ekperimental*. Perbedaannya terdapat juga pada penelitian ini menggunakan metode cerita dengan media buku

---

<sup>53</sup> Arifal Aris dan Andri Tri Kusumaningrum, (2017), Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Cerita Dengan Membacakan Buku Cerita Bermedia Gambar Pada Anak Prasekolah, Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, Volume 2 Nomor 2, h. 151-158.



cerita bergambar, sedangkan peneliti menggunakan permainan *magic box*.

3. Penelitian dilakukan oleh Rita Kurnia dan Zulkifli N (2016), yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar”. Hasil penelitian pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) bahan lokal dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar, ditunjukkan dari 8 indikator yang di ukur seluruhnya berada pada kategori BSH dan BSB (baik dan sangat baik).<sup>54</sup> Persamaan peneliti yaitu perlakuan yang dilakukan untuk perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitiannya menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *one group pre test-post test design* sedangkan peneliti menggunakan jenis *quasi ekperimental*. Perbedaannya terdapat juga pada penelitian ini menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) bahan lokal, sedangkan peneliti menggunakan permainan *magic box*.

### C. Kerangka berpikir

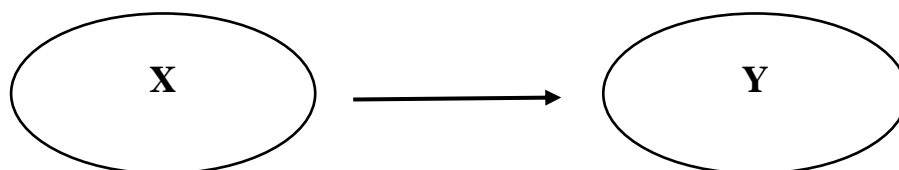
Permainan *magic box* (kotak misteri) merupakan permainan untuk menambah kosakata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka

---

<sup>54</sup> Rita Kurnia dan Zulkifli N, (2016), Efektifitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar, Educhild, Volume 5 Nomor 1, h. 27-36.

sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Meskipun barang-barang yang berada dalam kotak sederhana saja, namun anak-anak tidak tahu apa saja yang ada dalam kotak tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk belajar membedakan. Maka dari itu permainan *magic box* (kotak misteri) perlu dilakukan untuk merangsang anak menggunakan kosa kata dalam kalimat sehingga kemampuan menceritakan apa yang diraba atau diamatinya.

Melihat dari segi kegunaan permainan *magic box* (kotak misteri) ini dalam sebuah proses pembelajaran merupakan salah satu pilihan kegiatan yang tepat untuk mengembangkan bahasa anak agar anak dapat melatih cara berbicara dan penambahan kosakata bagi anak. Kegiatan permainan *magic box* (kotak misteri) merupakan kegiatan yang tidak membosankan bagi anak karena bermain sambil belajar serta anak langsung terlibat dalam permainan.



Keterangan :

X: Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)

Y: Perkembangan Bahasa

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dibuat hipotesis penelitian yaitu: terdapat pengaruh permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai Tahun Ajaran 2018/2019.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Fajar yang alamatnya terletak di Jl. Jermal 15 No. 5, Denai, Medan Denai. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di semester ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

**Tabel 3.1 Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian**

NO	Kegiatan	Bulan/Minggu/Tanggal/Tahun 2019											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Meminta izin mengadakan penelitian kepada kepala sekolah RA Al-Fajar			X									
2.	<i>Pre Test</i>					X							
3.	<i>Treatment</i>						X						
							X						
							X						
4.	<i>Post Test</i>							X					
5.	Melaporkan kepada kepala sekolah bahwa penelitian telah selesai										X		
6.	Analisis Data											X	

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan adalah Post-Test Kontrol Grup Desain (*Non Equivalent Control Group Design*),<sup>55</sup> yang diteliti adalah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberikan kegiatan permainan *magic box* (kotak misteri) dan kelas kontrol menggunakan metode kuis/tanya jawab.

**Tabel 3.2 Desain Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

### Keterangan:

O<sub>1</sub> : Observasi awal kegiatan permainan *magic box* (kotak misteri)

O<sub>2</sub> : Observasi setelah melakukan kegiatan permainan *magic box* (kotak misteri)

X : Kelas eksperimen yang diberikah perlakuan kegiatan permainan *magic box* (kotak misteri)

O<sub>3</sub> : Observasi awal metode kuis/tanya jawab

O<sub>4</sub> : Observasi setelah menggunakan metode kuis /tanya jawab

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### a) Populasi

Setiap penelitian memiliki subjek yang diteliti atau yang dikenakan perlakuan penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

---

<sup>55</sup> Emzir, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, h. 102

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>56</sup> Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain populasi juga sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 26 anak terdiri dari 2 kelas yaitu kelas B1 dan kelas B2.

#### b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan NonProbability Sampling melalui bentuk Total Sampling (*Boring Sampling*). Artinya, memilih sampel dengan semua populasi dijadikan sampel dan populasi hanya bisa dilakukan di 2 kelas aja.

Karena penelitian ini tidak dipilih secara acak, maka yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas B-1 dan kelas kontrol adalah B-2. Kegiatan di kelas eksperimen yaitu menggunakan kegiatan permainan *magic box* (kotak misteri) dan kegiatan di kelas kontrol menggunakan metode kuis/tanya jawab.

**Tabel 3.3 Sampel Anak Untuk Diteliti**

No.	Kelas	Jumlah Anak
1	B-1	13

---

<sup>56</sup> Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 80.

2	B-2	13
Jumlah		26

#### D. Defenisi Operasional Variabel

##### 1) Variabel Penelitian

Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah Permainan *Magic Box* (kotak misteri)

Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah Perkembangan Bahasa

##### 2) Defenisi Operasional:

###### a) Permainan *magic box* (kotak misteri); *Magic box* (kotak misteri)

adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *magic box* (kotak misteri) karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan ajaib karena pada saat kotaknya ditutup, siswa tidak mengetahui kalau di dalam kotak tersebut memiliki suatu benda. Setelah tutupnya di buka, baru siswa mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib.

###### b) Perkembangan bahasa anak adalah kemampuan memahami dan

berkomunikasi melalui kata-kata, berbicara dan menyimak. Dalam penelitian ini perkembangan bahasa yang ingin di capai seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, sehingga apabila anak mampu mencapai kriteria yang diteliti, maka dapat dikatakan perkembangan bahasa anak berkembang dengan baik.

### E. Intrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk checklist (√). Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Rating Scale*.

Pengukuran menggunakan *rating scale* tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap saja, tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya seperti skala untuk status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan proses kegiatan dan lain-lain. Instrumen penelitian ini dilakukan yaitu menggunakan lembar observasi berupa proses belajar anak dan prodek yang dihasilkan oleh anak.<sup>57</sup>

Instrumen penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan lembar observasi berupa hasil proses belajar anak.

### F. Pengumpulan Data

Intrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur mengenai perkembangan bahasa anak ketika melakukan permainan *magic box* (kotak misteri) saat kegiatan pembelajaran dan dokumentasi.

#### 1. Observasi Terstruktur

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.<sup>58</sup> Jadi, untuk mempermudah pengamatan, peneliti menggunakan beberapa lembar observasi yang berisi daftar perilaku yang mungkin timbul ketika anak bermain permainan *magic box* (kotak misteri), observer hanya memberikan tanda centang

---

<sup>57</sup> Sugiono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, h. 141.

<sup>58</sup> Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 146.



pada skor yang didapat. Dari hasil observasi yang dilakukan maka akan diperoleh data tentang perkembangan bahasa anak saat menggunakan permainan *magic box* (kotak misteri) pada saat pembelajaran.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak**

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian	
				Ya	Tidak
1.	Kemampuan menyimak	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	Anak mampu melakukan instruksi dari guru dengan baik		
		Berpartisipasi aktif dalam percakapan	Anak mampu berkomentar pada saat kegiatan berlangsung		
			Anak mampu menanggapi komentar orang lain pada saat kegiatan berlangsung		
		Memperhatikan suara dilingkungannya	Anak memperhatikan guru saat menjelaskan kegiatan		
		Memahami aturan dalam permainan/kegiatan pembelajaran	Anak mampu melakukan kegiatan sesuai aturan		
2.	Kemampuan membaca	Pengenalan huruf atau aksara	Anak mampu membaca tulisan nama-nama		

			benda yang digunakan dalam kegiatan		
		<b>Pemahaman makna berdasarkan gambar</b>	Anak mampu menyampaikan makna dari sebuah gambar		
<b>3.</b>	<b>Kemampuan berbicara</b>	<b>Menjawab pertanyaan</b>	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan 1 atau 2 kata		
			Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap		
		<b>Mengajukan pertanyaan</b>	Anak mengajukan pertanyaan sederhana		
			Anak mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu hal		
<b>4.</b>	<b>Kemampuan menulis</b>	<b>Membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur, dan sebagainya</b>	Anak mampu menulis nama benda yang digunakan dalam kegiatan dengan menggunakan crayon/cat air		
Skor Yang Dicapai					
Skor Maksimum				12	

**Keterangan :**

Ya = 1

Tidak = 0

**Total Skor =  $12:4 = 3$**

**Kriteria Penilaian :**

1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 - 12 BSB = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Penelitian ini menggunakan instrumen dengan check list dengan menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran ini akan didapatkan dengan jawaban “Ya atau Tidak”.

**2. Dokumentasi**

Dokumen adalah informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.<sup>59</sup> Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk melengkapi data penelitian yang bersifat dokumenter seperti pendokumentasian foto, tentang jumlah siswa, jumlah guru, dan sarana prasarana yang ada di RA Al-Fajar Medan Denai Tahun Ajaran 2018/2019.

**G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti

---

<sup>59</sup> Michael Quinn Patton, (2009), *Metode Evaluasi Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 183.

sudah diperoleh secara lengkap. Tujuan dilakukannya analisis data yaitu mendeskripsikan data dan membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Yang akan di uji yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah data diperoleh kemudian data diolah dengan teknik analisa data sebagai berikut:

- a. Untuk menentukan nilai rata-rata hitung menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>60</sup>

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan rumus:

$\bar{X}$  : Mean dari variabel x

$\sum X$  : Skor total dari variabel x

$N$  : Jumlah sampel

- b. Menghitung standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>61</sup>

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan rumus:

$SD$  = Standar deviasi

---

<sup>60</sup> Sudjana, (2016), *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito, h. 67.

<sup>61</sup> Sudjana, (2016), *Metoda Statistika*, h. 94.

$X_i$  = harga data ke-i

$N$  = Jumlah sampel

Hasil data di analisis secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Selanjutnya melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik inferensial. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan rumus *lilliefors* dengan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>62</sup>

- 1) Setiap data  $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$

menggunakan rumus  $Zscore = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

$\bar{X}$  : Rata-rata

$S$  : Simpangan baku sampel

- 2) Untuk tiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung peluang  $F_{(z_i)} = P(z \leq z_i)$

- 3) Selanjutnya dihitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ . Jika proporsi itu menyatakan dengan  $S_{(z_i)}$ , maka:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 4) Menghitung  $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$  kemudian ditentukan harga mutlaknya.

---

<sup>62</sup> Indra Jaya, (2018), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h. 252.

- 5) Mengambil harga mutlak yang besar  $L_0$  untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan  $L_0$  dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .

Dengan kriteria:

Jika  $L_0 < L_{tabel}$  maka sampel berdistribusi normal

Jika  $L_0 > L_{tabel}$  maka sampel tidak berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian data homogenitas dilakukan dengan rumus varians terbesar dibagi varians terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:<sup>63</sup>

- 1) Cari  $F_{hitung}$  dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

- 2) Tetapkan  $\alpha$  yaitu 0,05

- 3) Hitung  $F_{tabel} = F$  (variens besar -1, n varians terkecil -1)

- 4) Bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$

Dengan kriteria:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka sampel bervarians homogen

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka sampel bervarians heterogen

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak. Dikarenakan sampel berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus yaitu:<sup>64</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{Keterangan:}$$

<sup>63</sup> Indra Jaya, (2018), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, h. 261.

<sup>64</sup> Indra Jaya, (2018), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, h.261

$t$  : Luas daerah yang dicapai

$n_1$  : Jumlah siswa kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa kelompok kontrol

$S_1^2$  : Varians pada kelompok eksperimen

$S_2^2$  : Varians pada kelompok kontrol

$S^2$  : Varians gabungan

$\bar{X}_1$  : Skor rata-rata nilai siswa kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  : Skor rata-rata nilai siswa kelompok kontrol

Kriteria pengujian hipotesis

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $sign. 2 \text{ tailed} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $sign. 2 \text{ tailed} < 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

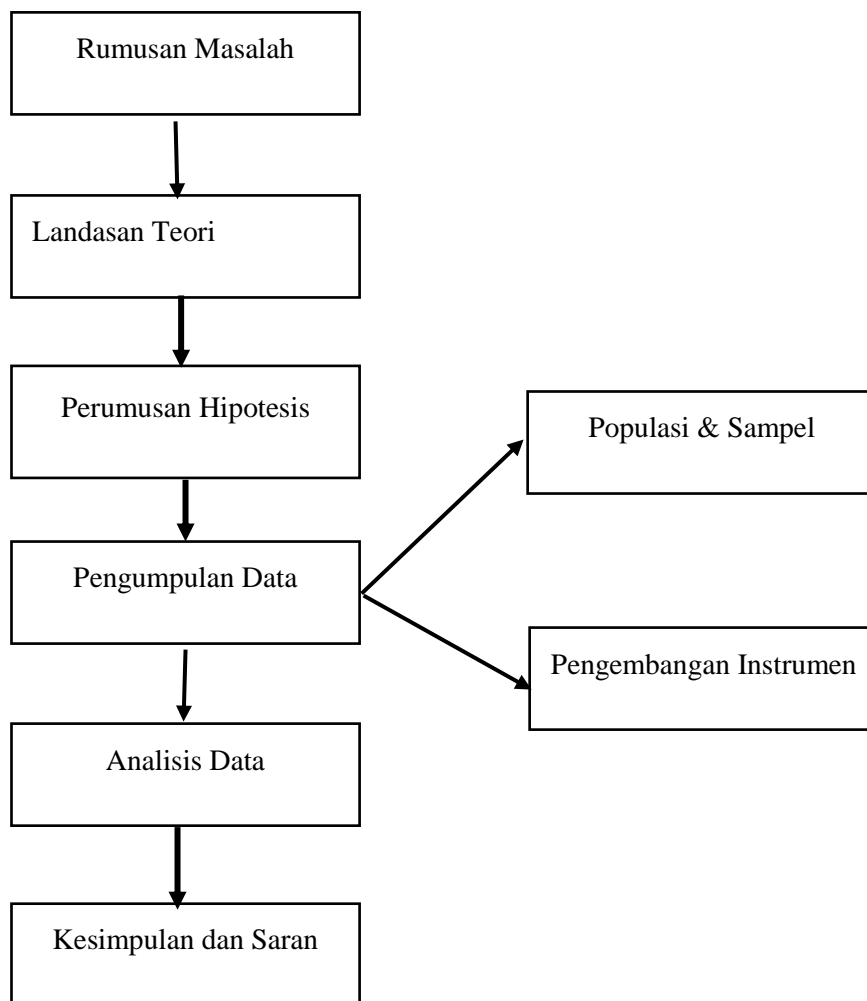
## H. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini merujuk pada proses penelitian kuantitatif seperti yang terdapat pada gambar 3.1.<sup>65</sup>

### Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

---

<sup>65</sup> Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 30



Adapun penjelasan mengenai prosedur penelitian di atas berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti yakni: 1) Merumuskan masalah dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti; 2) Mencari teori yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diteliti; 3) Membuat hipotesis yakni jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, hipotesis yang merupakan jawaban sementara selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya secara empiris/nyata; 4) Melakukan observasi untuk pengumpulan data pada populasi dan sampel yang diambil dari populasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, instrumen untuk pengumpulan data dapat berbentuk test dan nontest, untuk instrumen berbentuk nontest dapat digunakan kuesioner, pedoman observasi dan



wawancara; 5) Menganalisis data dengan melakukan uji statistik deskriptif dan uji statistik inferensial berdasarkan data yang ditemukan dari pengumpulan data untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan; 6) Membuat kesimpulan yang berisi jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Sejarah Singkat RA Al-Fajar**

Raudhatul Athfal Al-Fajar terletak di lingkungan I, Kelurahan Denai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, yang masyarakatnya heterogen terdiri dari berbagai suku yang mendiami lingkungan tersebut. Penghasilan masyarakat perkapitanya di atas rata-rata masyarakat yang berpenghasilan di atas 2 Juta/bulan.

Bermula dari melihat banyaknya anak usia dini di lingkungan I yang bermain-main disekitar rumah masyarakat dari mulai pagi sampai siang. Beranjak dari pemandangan yang diamati oleh Ibu Dra. Hayatun Mardiah, M.PdI berkeinginan untuk membuka lembaga pendidikan anak usia dini di lingkungan satu tepatnya sekitar Jl. Jermal XV Kelurahan Denai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan yang izin operasionalnya dikeluarkan oleh Kementerian Agama Kota Medan.

Niat dan keinginan Ibu Dra. Hayatun Mardiah, M.PdI mendapat izin dan rezeki dari Allah hingga mendapat rumah permanen yang terdiri dari rumah Induk dan paviliun yang untuk tahap pertama gedung itu yang dipakai tempat belajar. Dimulainya pendaftaran untuk peserta didik pada tanggal 05 Maret 2005, dan mulai pembelajaran pada bulan Juli 2005 dengan jumlah murid 30 siswa untuk tahun pembelajaran 2005-2006 sampai tahun pelajaran 2016-2017 RA Al-Fajar telah menamatkan peserta didik sebanyak 360 anak.

Seluruh alumni RA Al-fajar selalu mendapatkan prioritas di SD 78 dan selalu mendapatkan ranking 5 besar. Sampai saat ini untuk fisik gedung RA Al-

Fajar mengalami perkembangan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk Anak Usia Dini dengan fasilitas lebih gedung lantai I dan II untuk kelas A, B, dan Play Group. Luas gedung RA Al-Fajar seluas lebih kurang 330  $M^2$ . Dengan fasilitas pembelajaran audio visual berupa infocus, TV, perangkat audio visual system, sarana pendukung tata usaha berupa 3 buah laptop dan 2 buah printer dan lain-lain.

## **2. Visi, Misi dan Tujuan**

### **VISI:**

“Melahirkan kepribadian yang berakhlak mulia dalam berperilaku cerdas berdasarkan ilmu dan taqwa, berkarakteristik, mengintegrasikan kemampuan dan sikap islami kepada peserta didik, serta berimtaq dan beriftek, selalu berpikir positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.”

### **MISI:**

- a. Meningkatkan cara pemberian pengalaman belajar yang mandiri dan kreatif.
- b. Meningkatkan disiplin ilmu guru dan anak.
- c. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan potensi dirinya dalam kegiatan akademik dan non akademik (pentas seni).
- d. Membentuk dan mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler.
- e. Membentuk dan mengembangkan kegiatan sosial.

- f. Meningkatkan kepedulian kebersihan dan persatuan dilingkungan sekolah melalui budaya peduli bersih, dan budaya tolong menolong dan saling menghargai.
- g. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling memiliki.
- h. Membiasakan berbahasa santun, makan, dan minum duduk, ibadah bersama, qir'oah setiap hari.
- i. Membudayakan rasa peduli terhadap sesama melalui shodaqoh musibah, shodaqoh dua'fa dan shodaqoh ramadhan.

**TUJUAN:**

- a. Menjadi lembaga pendidikan yang bermanfaat untuk anak, orang tua, murid, masyarakat sekitar melalui konsep keluarga besar.
- b. Berpartisipasi dalam mendukung program pemerintah dibidang pendidikan.
- c. Menumbuhkembangkan potensi prestasi, karakter, spiritual, seluruh stakeholder yang ada.

**3. Identitas Sekolah**

- a. Nama Sekolah : RA Al-Fajar
- b. No Statistik Sekolah : 101212710160
- c. No Pokok Sekolah Nasional : 69730216
- d. NPWP : 31.141.032.5-122.000
- e. Alamat Sekolah : Jalan Jermal 15 No. 5
  - Kelurahan : Denai
  - Kecamatan : Medan Denai

- Kota : Medan
- Provinsi : Sumatera Utara
- Kode Pos : 20227
- Nomor Telepon : 085275823168
- f. Tahun Berdiri : 2005
- g. Nama Penyelenggara : Yayasan Pendidikan Al-Fajar
- h. Nama Ketua Yayasan : Dra. Hayatun Mardiyah Nst, M.Pd.I
- i. Nama Ka. Sekolah : Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M. Pd
- j. Status Sekolah : Swasta
- k. No. SK Pendirian : Kd.02.15/4/PP,03,2/205/2007
- l. Tanggal SK Pendirian : 21 November 2007
- m. No. SK Ijin Operasional : Kd.02.15/4/PP.03.2/A 35/2010

#### **Data Tanah/Bangunan**

- Status : Milik sendiri
- Luas Tanah : 336 m<sup>2</sup>
- Luas Bangunan : 328 m<sup>2</sup>

#### **4. Tata Tertib**

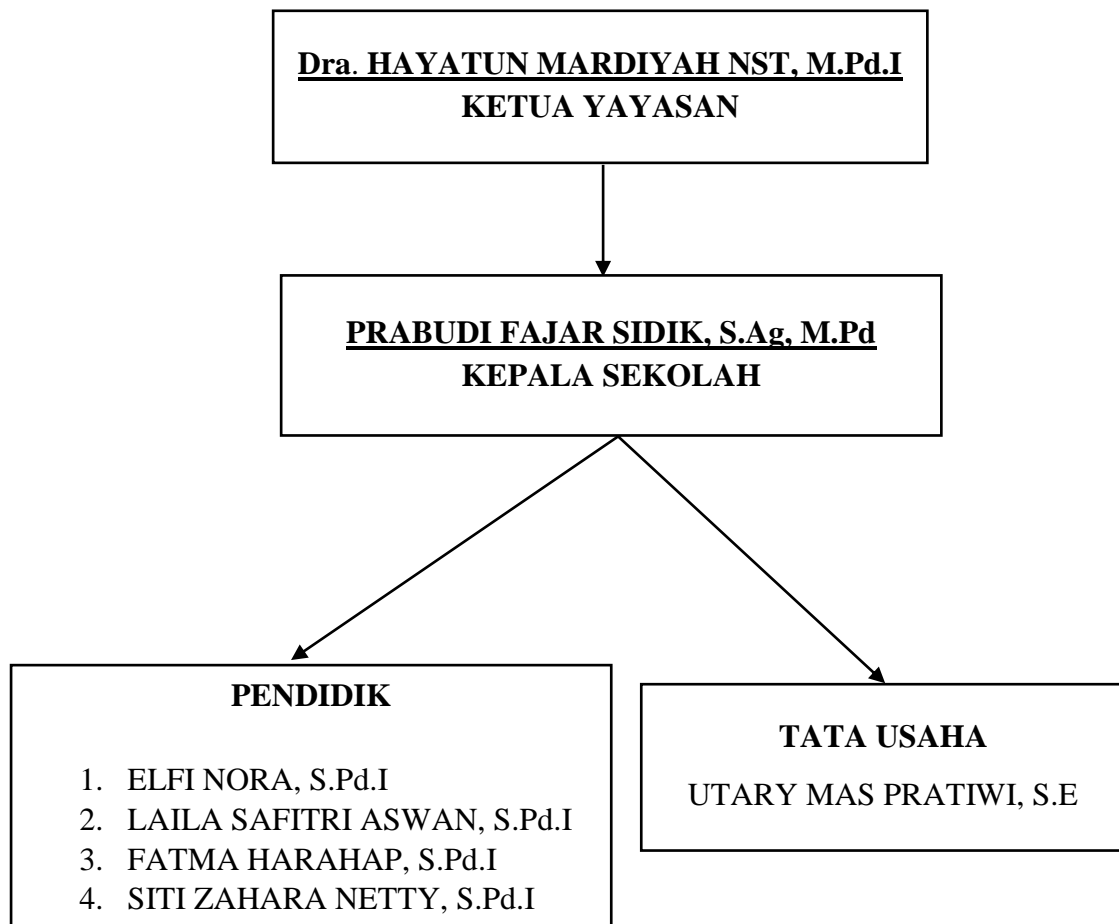
Jadwal hari sekolah

- Senin s/d Sabtu : Pukul 07.30 s.d 11.30 WIB
- Jumat : Pukul 07.30 s.d 11.00 WIB
- a. Murid memakai seragam sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan .
- b. Murid dilarang membawa jajanan/makanan yang mengandung MSG, zat pewarna, serta permen karet dan sejenisnya.

- c. Murid dilarang membawa mainan kesekolah.
- d. Murid dilarang membawa uang, kecuali untuk tabungan siswa atau kegiatan amal/sedekah.
- e. Bagi pengantar/orang tua diharapkan berpakaian rapih dan sopan, bagi pengantar/orang tua perempuan wajib menggunakan jilbab/kerudung.
- f. Murid diharapkan tidak terlambat datang kesekolah. Jika terpaksa tidak masuk, maka wajib memberitahu pihak sekolah.
- g. Selama anak berada di dalam lingkungan sekolah akan menjadi tanggung jawab sekolah, maka orang tua tidak diperkenankan menemani anak di dalam kelas kecuali izin dari guru/kepala sekolah.
- h. Menjaga kebersihan dan ketertiban di dalam kelas dan lingkungan sekolah.
- i. Menjaga nama baik sekolah dan Yayasan Pendidikan Al-Fajar.

## 5. Struktur Organisasi Sekolah

**Gambar 4.1 Struktur Organisasi Lembaga Ra Al-Fajar**



## B. TEMUAN KHUSUS

### 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini mengumpulkan data dengan teknik observasi terstruktur. Lembar observasi yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati data kemampuan bahasa anak.

Pada saat kegiatan berlangsung anak diobservasi dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan. Untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik data dan hasil observasi yang dilaksanakan pada kegiatan tersebut.

kelas eksperimen berjumlah 13 anak dan kelas kontrol berjumlah 13 anak yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas B1 dan B2.

Penelitian menggunakan permainan *magic box* (kotak ajaib) pada kelas eksperimen. Sebelum diadakan penelitian terlebih dahulu dilakukan pre test atau tes awal. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa dengan penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dan perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan metode kuis/tanya jawab.

## 2. Hasil observasi kelas eksperimen

Hasil observasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) pada anak di RA Al-Fajar sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Nilai Hasil Observasi Kelas Eksperimen**

No.	Kelas Eksperimen Pre Test ( $Y_1$ )	Kelas Eksperimen Post Test ( $X_1$ )
A01	3	8
A02	3	8
A03	4	9
A04	4	9
A05	4	9
A06	5	10
A07	5	10
A08	5	11
A09	6	11
A10	6	12
A11	6	12
A12	6	12
A13	6	12



Jumlah	<b>63</b>	<b>133</b>
Rata-rata	<b>4,8461</b>	<b>10,2307</b>
Median	<b>6</b>	<b>12</b>
Modus	<b>5</b>	<b>10</b>

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil observasi dengan permainan *magic box* (kotak ajaib) pre test di kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 4,8461 dengan nilai terendah 3 dan nilai tertinggi 6, modusnya 6 dan mediannya adalah 5, dan kegiatan dengan permainan *magic box* (kotak ajaib) post test di kelas eksperimen memperoleh nilai 10,2307 dengan nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 12, modusnya 12 dan mediannya 10. (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 6)

### 3. Hasil Observasi Kelas Kontrol

Hasil observasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode kuis/tanya jawab pada anak di RA Al-Fajar sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Nilai Hasil Observasi Kelas Kontrol**

<b>No.</b>	<b>Kelas Kontrol Pre Test (Y<sub>2</sub>)</b>	<b>Kelas Kontrol Post Test (X<sub>2</sub>)</b>
B01	3	7
B02	3	7
B03	3	7
B04	4	7
B05	4	8
B06	4	8
B07	4	8
B08	5	9
B09	5	9

B10	5	10
B11	6	10
B12	6	11
B13	6	11
Jumlah	<b>58</b>	<b>112</b>
Rata-rata	<b>4,4615</b>	<b>8,6153</b>
Median	<b>4</b>	<b>8</b>
Modus	<b>4</b>	<b>7</b>

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil observasi dengan metode kuis/tanya jawab pada anak di kelas kontrol pre test diperoleh dengan nilai rata-rata 4,4625 dengan nilai tertinggi 6 dan nilai terendah 3, modusnya adalah 4 dan mediannya adalah 4 dan metode kuis/tanya jawab pada kelas kontrol post test diperoleh nilai rata-rata 8,6153 dengan nilai tertinggi 11 dan nilai terendah 7, modusnya adalah 7 dan mediannya adalah 8. (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 6)

#### **4. Nilai Pre Test Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

Dari hasil pemberian pre test di atas, diperoleh nilai rata-rata perkembangan bahasa anak dengan penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) kelas eksperimen 4, 8461 sedangkan nilai rata-rata perkembangan bahasa dengan metode kuis/tanya jawab kelas kontrol 4, 4615. Ternyata dari pengujian nilai pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam 2 kelas memiliki kemampuan awal yang sama (normal). (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 6)

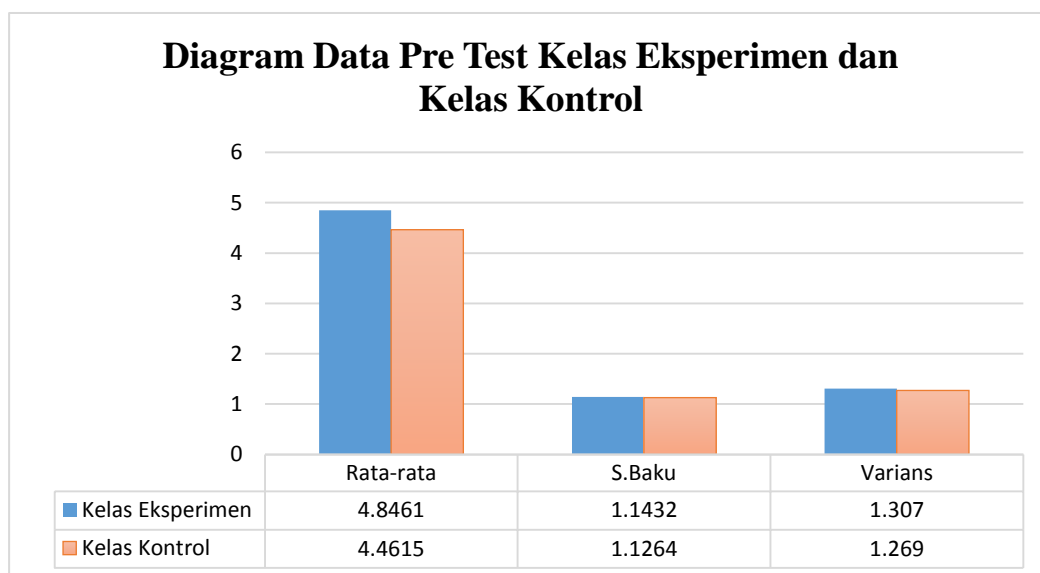
Berikut ini adalah ringkasan hasil pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri dari 2 kelas pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Pre Test Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	13	13
2.	Jumlah Skor	63	58
3.	Rata-rata	4,8461	4,4615
4.	S. Baku	1,1432	1,1264
5.	Varians	1,307	1,269
6.	Maksimum	6	6
7.	Minimum	3	3

Dari informasi yang disajikan dalam tabel di atas dapat dilihat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal perhitungan statistik pre test sebelum diberikan perlakuan yang berbeda.

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistik pre test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Gambar 4.2 Diagram Data Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

## **5. Nilai Post Test Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Setelah diketahui perkembangan bahasa awal anak, kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan. Untuk kelas eksperimen

diterapkan dengan permainan *magic box* (kotak ajaib), sedangkan kelas kontrol diterapkan dengan metode kuis/tanya jawab. Pada akhir pertemuan, anak kembali diberikan post test. Tujuan diberikannya post test adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa anak dari dua kelas setelah dilakukan kegiatan dengan permainan *magic box* (kotak ajaib) pada kelas eksperimen dan menggunakan metode kuis/tanya jawab pada kelas kontrol.

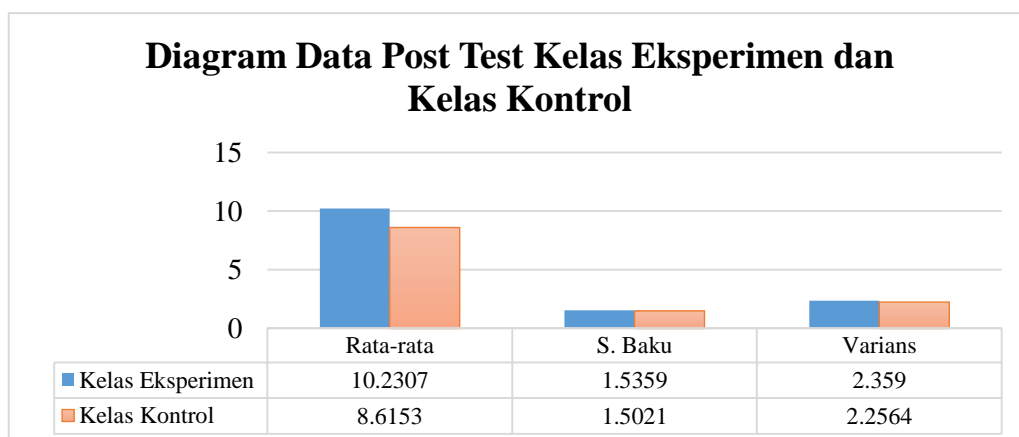
Berikut adalah ringkasan hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dua kelas pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Post Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

No.	Statistik	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
1.	N	13	13
2.	Jumlah Skor	133	112
3.	Rata-rata	10,2307	8,6153
4.	S.Baku	1,5359	1,5021
5.	Varians	2,359	2,2564
6.	Maksimum	12	11
7.	Minimum	8	7

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Gambar 4.3 Diagram Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**



**Tabel 4.5 Nilai Rata-Rata Pre Test Dan Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
<b>Jumlah Nilai</b>	63	133	58	112
<b>Rata-rata</b>	4,8461	10,2307	4,4615	8,6153

### C. Analisis Data Hasil Penelitian

#### 1. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data digunakan uji Liliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi  $L_0 < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Uji normalitas data pre test perkembangan bahasa anak pada kelas eksperimen diperoleh  $L_0(0,1562) < L_{tabel}(0,234)$  dan data pre test kontrol diperoleh  $L_0(0,1975) < L_{tabel}(0,234)$ . Dari data post test perkembangan bahasa anak pada kelas eksperimen di peroleh  $L_0(0,1813) < L_{tabel}(0,234)$  dan data post test kelas kontrol diperoleh  $L_0(0,1938) < L_{tabel}(0,234)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test dan post test perkembangan bahasa anak dengan menerapkan permainan *magic box* (kotak ajaib) di kelas eksperimen dan metode kuis/tanya jawab di kelas kontrol berdistribusi normal. (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 7)

Secara ringkas perhitungan data hasil penelitian diperlihatkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Data Hasil Uji Normalitas**

<b>Kelas</b>	<b>Pre Test</b>			<b>Post Test</b>		
	<b>L<sub>0</sub></b>	<b>L<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>	<b>L<sub>0</sub></b>	<b>L<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
<b>Eksperimen</b>	0,1562	0,234	Normal	0,1813	0,234	Normal
<b>Kontrol</b>	0,1975	0,234	Normal	0,1938	0,234	Normal

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F. Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Dengan derajat kebebasan pembilang =  $(n_1 - 1)$  dan derajat kebebasan penyebut =  $(n_2 - 1)$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 8)

Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas perkembangan bahasa anak disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Data Hasil Uji Homogenitas**

<b>Data</b>	<b>Varians Terbesar</b>	<b>Varian Terkecil</b>	<b>F<sub>hitung</sub></b>	<b>F<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
<b>Pre Test</b>	1,1432	1,1264	1,0149	2,687	Homogen
<b>Data</b>	<b>Varians Terbesar</b>	<b>Varian Terkecil</b>	<b>F<sub>hitung</sub></b>	<b>F<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
<b>Post Test</b>	1,5359	1,5021	1,0225	2,687	Homogen

## 3. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t.

Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak  $H_0$  ialah jika  $t_{hitung} >$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$   $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**a. Ada pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.**

Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 10,2700$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  di dapat tabel t pada dt 24 diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

**b. Ada pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.**

Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 8,6782$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya ada pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

**c. Ada perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.**

Dari hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak yang mengikuti pembelajaran dengan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode kuis/tanya jawab. Hal ini ditunjukkan dari hasil

analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai kelas eksperimen diperoleh nilai  $t_{hitung} = 10,2700$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2.064$ . hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

Sedangkan nilai dikelas kontrol di peroleh nilai  $t_{hitung} = 8,6782$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah tidak signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan signifikan, berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok anak yang belajar dengan permainan *magic box* (kotak ajaib) lebih tinggi dibandingkan anak yang belajar melalui metode kuis/tanya jawab anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 9)

Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis:

**Tabel 4.8 Data Hasil Uji Hipotesis**

No.	Uji Hipotesis	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
1.	Kelas Eksperimen	10,2700	2,064	$T_{hitung} > T_{tabel}$
2.	Kelas Kontrol	8,6782	2,064	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai *post test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 2,7458$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.



**Tabel 4.9 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Skor Rata-rata Nilai Post Test		DK	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
10,2307	8,6153	24	2,7458	2,064	$T_{hitung} > T_{tabel}$

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, maka dilakukan penelitian sebanyak 6 kali pertemuan sebelum dan sesudah perlakuan (pre test dan post test) dilakukan dengan observasi anak. mengumpulkan data penelitian dengan instrumen yang telah disediakan.

Dari hasil observasi kedua sampel tersebut diperoleh hasil yaitu sebelum pemberian perlakuan, anak diberikan tes kemampuan awal sehingga diperoleh rata-rata nilai untuk kelas eksperimen sebesar 4,8461 dan untuk kelas kontrol sebesar 4,4615. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelas tersebut hampir sama. Tetapi nilai tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu kedua kelas diberikan perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut maka diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen menggunakan permainan *magic box* (kotak ajaib) 10,2307 dan kelas kontrol dengan metode kuis/tanya jawab 8,6153. Jadi terlihat bahwa perkembangan bahasa anak pada dua kelas dengan nilai rata-rata berbeda, dimana rata-rata perkembangan bahasa anak

kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata perkembangan bahasa anak di kelas kontrol. Berdasarkan data nilai *posttest* anak ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak hal ini terlihat dari nilai rata-rata perkembangan bahasa anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 4,8461 menjadi 10,2307. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,7458 > 2,064$ .

Pemilihan sebuah metode dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran maka guru harus pandai dalam memilih metode yang tepat, salah satu metode yang digunakan untuk dapat mengembangkan bahasa anak adalah permainan *magic box* (kotak ajaib).

Hal ini sejalan dengan pendapat Huizinga yang dikutip Khadijah bahwa bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai perasaan tegang dan senang.<sup>66</sup> Pembelajaran dengan permainan *magic box* (kotak ajaib) ini juga merupakan permainan yang dilakukan secara suka rela berdasarkan aturan yang mengikat yang disertai perasaan tegang dan senang. Melalui kegiatan permainan *magic box* (kotak ajaib) ini tanpa anak sadari sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata yaitu dengan menyebutkan, menulis dan menebak benda yang ditemukan anak dalam kotak ajaib yang dibuat oleh guru.

---

<sup>66</sup> Khadijah, (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 4

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian di RA Al-Fajar Medan Denai sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penerapan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test (4,8461) dan nilai rata-rata post test (10,2307) yang berjumlah 13 anak dengan nilai  $t_{hitung} = 10,2700$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  di dapat tabel t pada dt 24 diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol dengan rata-rata pre test (4,4615) dan nilai post test (8, 6153) yang berjumlah 13 anak dengan nilai  $t_{hitung} = 8,6782$  dengan  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 di peroleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
3. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hal ini dilihat dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t,

diketahui nilai post test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 2,7458$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar disarankan agar dapat menerapkan permainan *magic box* (kotak ajaib) di sekolah, mampu menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung saat menerapkan permainan *magic box* (kotak ajaib) agar perkembangan bahasa anak semakin meningkat.
2. Bagi guru disarankan dalam satu minggu harus ada menerapkan permainan *magic box* (kotak ajaib) atau permainan lainnya yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak di sekolah.
3. Bagi orangtua disarankan untuk mengetahui tingkat perkembangan anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan idenya dengan bercerita dan mencoret-coret atau menulis kosakata sehingga perkembangan anak dapat berkembang.

4. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan sajian permainan-permainan yang lain yang lebih bervariasi dan inovasi sehingga anak-anak dapat tertarik guna meningkatkan perkembangan bahasa anak. Hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan permainan yang lainnya.

Karena beberapa keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini, maka disarankan ada penelitian lanjut yang meneliti kembali tentang perkembangan bahasa dengan menggunakan penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan model yang lebih kreatif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aris, A., & Kusumaningrum, A. T. (2017). Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Cerita Dengan Membacakan Buku Cerita Bermedia Gambar Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 151-158.
- Al-Maraghiy, Ahmad Musthafa. *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi*. Semarang: CV.Toha Putra
- Armanila, K. d. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Arsyad, J. (2017). *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*. Medan: Perdana Publishing.
- Asmawati, L., & dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asrul. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Badar, T. I. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada Media group.
- Dhieni, N., & dkk. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Emzir. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadillah, M., Filasofa, L. M., Wantini, Akbar, E., & Fauziyah, S. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Indonesia. (t.thn.). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik*.

- Ismail, A. A. (t.thn.). *Al-Bukhari Juz 1*. Riyadh: Idaratul Bahtsi Ilmiah.
- Jaya, I. (2018). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurnia, R., & N, Z. (2016). Efektifitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar. *Educhild*, 27-36.
- Madyawati, L. (2012). *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Montolalu, B., & dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: universitas Terbuka.
- MulyadI, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia DinI*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: CV. Widya Puspita.

- Otto, B. (20151). *Perkembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Patton, M. Q. (2009). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permendikbud. (t.thn.). Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. *Nomor 137 Tahun 20014*, Bab IV Pasal 10.
- RI, D. A. (2011). *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Rohmawati, F., & Khotimah, N. (2014). Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok A Di TK Budi Luhur Surabaya. *PAUD Teratai*, 1-7.
- Sandy, D. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya. *JPGSD*, 2084-2093.
- Seefeldt, C., & dkk. (2008). *Pendidikan Anak Usia dini*. Indonesia: Macana Jaya Cemerlang.
- Shihab, M. Q. (2009). *Tafsir Al Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sudjana. (2016). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, & Ulfa, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.



Wiyani, N. A., & Barnawi. (2014). *Format PAUD (Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Yusuf, S. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA AL-FAJAR**

**Kelompok/Usia** : 5-6 THN  
**Semester/Minggu** : II/ 2  
**Tema/Subtema/ Sub sub tema** : Alam Semesta / Benda Langit / Awan  
**Hari/Tanggal** : Selasa/ 09/04/2019

**A. KD dan Indikator yang dicapai :**

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari.
  - 3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar
  - (4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
    - 4.1.1 Anak dapat berdoa naik kendaraan
2. Fisik Motorik (3.3) Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
  - 3.3.1 Anak dapat menjiplak bentuk awan
  - (4.3) Menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
    - 4.3.1 Anak dapat membuat kolase bentuk awan dari kapas
3. Kognitif (3.6) Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
  - 3.6.1 Anak dapat mengetahui awan salah satu benda langit
  - (3.8) Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
    - 3.8.1 Anak dapat mengetahui warna awan saat cuaca cerah dan cuaca akan hujan
4. Sosial Emosional (2.7) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
  - 2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran
5. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
  - 3.10.1 Anak mampu menyimak cerita tentang terjadinya awan hitam dan awan putih
  - (4.11) Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
    - 4.11.1 Anak dapat menjawab kuis yang diberikan guru
6. Seni (4.15) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
  - 4.15.1 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do'a dan hadist
  - 4.15.2 Anak dapat bernyanyi lagu "pulang sekolah"

**B. Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak terbiasa berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Anak terbiasa sabar menunggu giliran (mengantri)
3. Anak dapat bercerita di depan kelas
4. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

**C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Menjiplak bentuk awan
2. Kolase bentuk awan dari kapas
3. Mengetahui warna awan saat cuaca cerah dan cuaca akan hujan
4. Menyimak cerita tentang terjadinya awan hitam dan awan putih
5. Menjawab kuis yang diberikan guru

**D. Metode Pembelajaran :**

1. Bermain
2. Ekspositori
3. Bercerita/ mendongeng

**E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

**F. Sumber Belajar :**

1. Guru
2. Media gambar (Gambar awan)

**G. Alat dan Bahan:**

Lembar kerja, gambar awan, kapas dan lem

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berbaris</li><li>- Penyambutan Kegiatan Pagi</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berkumpul saat lingkaran salam</li><li>- Membaca doa sehari-hari dan doa sebelum belajar</li><li>- Bermain tepuk dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari itu.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bercakap-cakap tentang benda langit awan</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjiplak bentuk awan</li><li>• Kolase bentuk awan dengan menggunakan kapas</li><li>• Menceritakan terjadinya awan hitam dan awan putih</li><li>• Menjawab kuis yang diberikan guru</li><li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat perkembangan main anak</li></ul>
<b>Istirahat dan makan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mencuci tangan</li><li>- Berdo'a sebelum makan</li></ul>

(30 menit)	- Makan bersama
<b>Penutup</b> (30 menit)	- Membereskan alat main - Menceritakan pengalaman saat main - Menceritakan perasaannya saat main
	- Diskusi tentang kegiatan satu hari - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang berupa lagu, cerita - Makan berdoa dan salam

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Selasa, 09 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

## INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Dan Moral	3.1: 4.1	3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar 4.1.1 Anak dapat berdoa naik kendaraan				
Fisik Motorik	3.3:4.3	3.3.1 Anak dapat menjiplak bentuk awan  4.3.1 Anak dapat membuat kolase bentuk awan dengan menggunakan kapas				
Kognitif	3.6:3.8	3.6.1 Anak dapat mengetahui awan salah satu benda langit  3.8.1 Anak dapat mengetahui warna awan saat cuaca cerah dan cuaca akan hujan				
Sosial Emosional	2.7	2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran				
Bahasa	3.10:4.11	3.10.1 Anak mampu menyimak cerita tentang terjadinya awan hitam dan awan putih  4.11.1 Anak dapat menjawab kuis yang diberikan guru				
Seni	4.15	4.15.1 Anak menunjukkan sifat semangat dalam kegiatan hapalan surah, do'a dan hadits  4.15.2 Anak dapat menyanyikan lagu "pulang sekolah"				

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Selasa, 09 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA AL-FAJAR**

**Kelompok/Usia** : 5-6 THN  
**Semester/Minggu** : II/ 2  
**Tema/Subtema/ Sub sub tema** : Alam Semesta / Benda Langit / Matahari  
**Hari/Tanggal** : Rabu/ 10/04/2019

**A. KD dan Indikator yang dicapai :**

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari.
  - 3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar(4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
  - 4.1.1 Anak dapat berdoa naik kendaraan
2. Fisik Motorik (3.3) Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
  - 3.3.1 Anak dapat menempel potongan-potongan pola origami menjadi bentuk matahari
  - 3.3.2 Anak dapat menari tarian anak
3. Kognitif (3.6) Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
  - 3.6.1 Anak dapat mengetahui matahari salah satu benda langit(3.8) Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
  - 3.8.1 Anak dapat mengetahui kegunaan matahari untuk makhluk hidup(2.2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
  - 2.2.1 Anak dapat membedakan dan menghitung jumlah gambar matahari yang kecil dan yang besar
4. Sosial Emosional (2.7) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
  - 2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran
5. Bahasa (4.11) Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
  - 4.11.1 Anak dapat menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam *magic box*(3.12) Mengetahui Keaksaraan awal melalui bermain.
  - 3.12.1 Anak dapat menulis benda yang ditemukannya dalam *magic box*
6. Seni (4.15) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
  - 4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu “Akulah Matahari”
  - 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do’a dan hadist

**B. Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak terbiasa berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Anak terbiasa sabar menunggu giliran (mengantri)
3. Anak dapat bercerita di depan kelas
4. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

**C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Menempel potongan-potongan pola origami menjadi bentuk matahari
2. Membedakan dan menghitung jumlah gambar matahari yang kecil dan yang besar
3. Menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam *magic box*
4. Menulis benda yang ditemukannya dalam *magic box*

**D. Metode Pembelajaran :**

1. Bermain
2. Ekspositori
3. Bercerita/ mendongeng

**E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

**F. Sumber Belajar :**

1. Guru
2. Media gambar (Gambar matahari)

**G. Alat dan Bahan:**

Lembar kerja, pensil, penghapus, *flashcard*, dan *magic box*

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berbaris</li><li>- Penyambutan Kegiatan Pagi</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berkumpul saat lingkaran salam</li><li>- Membaca doa sehari-hari dan doa sebelum belajar</li><li>- Bermain tepuk dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari itu.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bercakap-cakap tentang benda langit matahari</li><li>- Mengetahui kegunaan matahari bagi makhluk hidup</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat membedakan dan menghitung jumlah matahari yang kecil dan yang besar</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan gambar matahari dengan huruf yang melambangkannya</li> <li>• Menulis kata “matahari” dari garis putus-putus</li> <li>• Menceritakan kegunaan matahari bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> <li>• Menempel potongan-potongan kertas origami menjadi bentuk matahari</li> <li>• Menceritakan benda yang didapat anak dalam <i>magic box</i></li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat perkembangan main anak</li> </ul>
<b>Istirahat dan makan</b> (31 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan</li> <li>- Makan bersama</li> </ul>
<b>Penutup</b> (31 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membereskan alat main</li> <li>- Menceritakan pengalaman saat main</li> <li>- Menceritakan perasaannya saat main</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa lagu, cerita</li> <li>- Makan berdoa dan salam</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Rabu, 10 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)



## INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil			
Nilai Agama Dan Moral	3.1: 4.1	3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar 4.1.1 Anak dapat berdoa naik kendaraan	BB	MB	BSH	BSB
Fisik Motorik	3.3	3.3.1 Anak dapat menempel potongan-potongan pola origami menjadi bentuk matahari 3.3.2 Anak dapat menari tarian anak				
Kognitif	3.6:3.8:2.2	3.6.1 Anak dapat mengetahui matahari salah satu benda langit 3.8.1 Anak dapat mengetahui kegunaan matahari untuk makhluk hidup 2.2.1 Anak dapat membedakan dan menghitung jumlah gambar matahari yang kecil dan yang besar				
Sosial Emosional	2.7	2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran				
Bahasa	4.11:3.12	4.11.1 Anak dapat menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam <i>magic box</i> 3.12.1 Anak dapat menulis benda yang ditemukannya dalam <i>magic box</i>				
Seni	4.15	4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu “Akulah Matahari” 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do’a dan hadist				

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Rabu, 10 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA AL-FAJAR

Kelompok/Usia	: 5-6 THN
Semester/Minggu	: II/ 2
Tema/Subtema/ Sub sub tema	: Alam Semesta / Benda Langit / Bulan
Hari/Tanggal	: Kamis/ 11/04/2019

#### A. KD dan Indikator yang dicapai :

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari.
  - 3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar

(4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa

  - 4.1.1 Anak dapat berdoa naik kendaraan
2. Fisik Motorik (3.3) Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
  - 3.3.1 Anak dapat menirukan gerakan tepuk tangan, lari di tempat dan melompat sambil menyanyikan lagu “*Runing*”

(4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

  - 4.3.1 Anak dapat membuat kolase bentuk bulan
3. Kognitif (3.6) Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
  - 3.6.1 Anak dapat mengetahui bulan salah satu benda langit

(3.8) Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

  - 3.8.1 Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk bulan

(2.2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.

  - 2.2.1 Anak dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama
4. Sosial Emosional (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
  - 2.5.1 Anak dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru

(2.7) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.

  - 2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran
5. Bahasa (4.11) Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
  - 4.11.1 Anak dapat menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam *magic box*

(3.12) Mengetahui Keaksaraan awal melalui bermain.

  - 3.12.1 Anak dapat menulis benda yang ditemukannya dalam *magic box*
6. Seni (4.15) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
  - 4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu “Ambilkan Bulan”
  - 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do’a dan hadist

**B. Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak terbiasa berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Anak terbiasa sabar menunggu giliran (mengantri)
3. Anak dapat bercerita di depan kelas
4. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

**C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Membuat kolase bentuk bulan dari bahan alam
2. Membedakan bulan sabit dan bulan purnama
3. Menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam *magic box*
4. Menulis benda yang ditemukannya dalam *magic box*

**D. Metode Pembelajaran :**

1. Bermain
2. Ekspositori
3. Bercerita/ mendongeng

**E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

**F. Sumber Belajar :**

1. Guru
2. Media gambar (Gambar bulan)

**G. Alat dan Bahan:**

Lembar kerja, pensil, penghapus, lem, ranting pohon, daun ke kuningan, daun hijau dan *magic box*

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berbaris</li><li>- Penyambutan Kegiatan Pagi</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berkumpul saat lingkaran salam</li><li>- Membaca doa sehari-hari dan doa sebelum belajar</li><li>- Tepuk tangan, lari di tempat dan melompat sambil menyanyikan lagu “<i>running</i>”</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bercakap-cakap tentang benda langit bulan. Bagaimana bentuk-bentuknya dan waktu bersinarnya</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama</li><li>• Menghubungkan gambar matahari dengan huruf yang</li></ul>

	<p>melambangkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkolase bentuk bulan dari bahan-bahan alam</li> <li>• Menceritakan benda yang didapat anak dalam <i>magic box</i></li> <li>• Menulis nama benda yang ditemukan anak dalam <i>magic box</i></li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat perkembangan main anak</li> </ul>
<b>Istirahat dan makan</b> (32 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan</li> <li>- Makan bersama</li> </ul>
<b>Penutup</b> (32 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membereskan alat main</li> <li>- Menceritakan pengalaman saat main</li> <li>- Menceritakan perasaannya saat main</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa lagu, cerita</li> <li>- Makan berdoa dan salam</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Kamis, 11 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

### INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Dan Moral	3.1: 4.1	3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar 4.1.1 Anak dapat berdoa naik kendaraan				
Fisik Motorik	3.3:4.3	3.3.1 Anak dapat menirukan gerakan tepuk tangan, lari di tempat dan melompat sambil menyanyikan lagu "running"  4.3.1 Anak dapat membuat kolase bentuk bulan dari bahan alam				
Kognitif	3.6:3.8:2.2	3.6.1 Anak dapat mengetahui bulan salah satu benda langit  3.8.1 Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk bulan  2.2.1 Anak dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama				
Sosial Emosional	2.7	2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran				
Bahasa	4.11:3.12	4.11.1 Anak dapat menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam <i>magic box</i>  3.12.1 Anak dapat menulis benda yang ditemukannya dalam <i>magic box</i>				
Seni	4.15	4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu "Ambilkan Bulan" 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do'a dan hadist				

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Kamis, 11 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA AL-FAJAR**

**Kelompok/Usia** : 5-6 THN  
**Semester/Minggu** : II/ 2  
**Tema/Subtema/ Sub sub tema** : Alam Semesta / Benda Langit / Bintang  
**Hari/Tanggal** : Jumat/ 12/04/2019

**A. KD dan Indikator yang dicapai :**

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari.
  - 3.1.1 Anak dapat membaca doa ketika keluar rumah
  - 3.1.2 Anak dapat berdoa sebelum belajar
2. Fisik Motorik (3.3) Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
  - 3.3.1 Anak dapat menirukan gerakan tari anak
- (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
  - 4.3.1 Anak dapat mewarnai gambar bintang yang diberikan guru
  - 4.3.2 Anak dapat membuat bentuk bintang dari lidi/sedotan
3. Kognitif (3.5) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
  - 3.5.1 Anak dapat menghitung bentuk bintang
- (3.6) Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
  - 3.6.1 Anak dapat mengetahui bintang salah satu benda langit
- (3.8) Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
  - 3.8.1 Anak dapat meneruskan pola bentuk benda-benda langit (matahari, bulan, bintang)
4. Sosial Emosional (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
  - 2.5.1 Anak dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru
- (2.7) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
  - 2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran
5. Bahasa (4.11) Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
  - 4.11.1 Anak dapat menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam *magic box*
- (3.12) Mengetahui Keaksaraan awal melalui bermain.
  - 3.12.1 Anak dapat menulis benda yang ditemukannya dalam *magic box*
6. Seni (4.15) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
  - 4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu “Bintang kecil”
  - 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do’a dan hadist

**B. Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak terbiasa berdoa sebelum melakukan kegiatan

2. Anak terbiasa sabar menunggu giliran (mengantri)
3. Anak dapat bercerita di depan kelas
4. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

**C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Mewarnai gambar bintang dengan crayon
2. Membuat bentuk bintang dari lidi/sedotan
3. Meneruskan pola bentuk benda-benda langit (matahari, bulan, bintang)
4. Menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam *magic box*
5. Menulis benda yang ditemukannya dalam *magic box*
6. Menarik tarian anak

**D. Metode Pembelajaran :**

1. Bermain
2. Ekspositori
3. Bercerita/ mendongeng

**E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

**F. Sumber Belajar :**

1. Guru
2. Media gambar (Gambar bintang)

**G. Alat dan Bahan:**

Lembar kerja, pensil, penghapus, crayon, lembar kerja, lidi/sedotan dan *magic box*

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbaris</li> <li>- Penyambutan Kegiatan Pagi</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkumpul saat lingkaran salam</li> <li>- Membaca doa sehari-hari dan doa sebelum belajar</li> <li>- Bermain tepuk dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari itu.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bercakap-cakap tentang benda langit bintang</li> <li>- Mengetahui bentuk bintang</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mewarnai lembar kerja gambar bintang</li> <li>• Membuat bentuk bintang dari lidi/sedotan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan pola benda-benda langit (matahari, bintang, bulan)</li> <li>• Menceritakan benda yang didapat anak dalam <i>magic box</i></li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat perkembangan main anak</li> <li>• Menarikan tarian anak</li> </ul>
<b>Istirahat dan makan</b> (33 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan</li> <li>- Makan bersama</li> </ul>
<b>Penutup</b> (33 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membereskan alat main</li> <li>- Menceritakan pengalaman saat main</li> <li>- Menceritakan perasaannya saat main</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa lagu, cerita</li> <li>- Makan berdoa dan salam</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Jumat, 12 April 2019  
Guru Kelas

**(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)**

**(Elfi Nora, S.PdI)**



### INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Dan Moral	3.1: 4.1	3.1.1 Anak dapat membaca do'a ketika keluar rumah 3.1.2 Anak dapat berdoa sebelum belajar				
Fisik Motorik	3.3:4.3	3.3.1 Anak dapat menirukan tarian anak  4.3.1 Anak dapat mewarnai gambar bintang yang diberikan guru				
Kognitif	3.5:3.6:3.8	3.5.1 Anak dapat menghitung bentuk bintang  3.6.1 Anak dapat mengetahui bintang salah satu benda langit  3.8.1 Anak dapat meneruskan pola bentuk benda-benda langit (matahari, ulan dan bintang)				
Sosial Emosional	2.7	2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran				
Bahasa	4.11:3.12	4.11.1 Anak dapat menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam <i>magic box</i>  3.12.1 Anak dapat menulis benda yang ditemukannya dalam <i>magic box</i>				
Seni	4.15	4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu "Akulah Matahari" 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do'a dan hadist				

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Jumat, 12 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA AL-FAJAR**

**Kelompok/Usia** : 5-6 THN  
**Semester/Minggu** : II/ 2  
**Tema/Subtema/ Sub sub tema** : Alam Semesta / Benda Langit / Pelangi  
**Hari/Tanggal** : Sabtu/ 13/04/2019

**A. KD dan Indikator yang dicapai :**

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.
  - 3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar
  - 3.1.2 Anak dapat membaca Iqro sebelum memulai pelajaran
2. Fisik Motorik (3.3) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
  - 3.3.1 Anak dapat melakukan gerakan senam di pagi hari
- (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
  - 4.3.1 Anak dapat melukis dengan jari gambar pelangi
3. Kognitif (3.5) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
  - 3.5.1 Anak dapat menghitung jumlah warna yang ada pada pelangi
  - 3.5.2 Anak dapat melakukan eksperimen pencampuran warna-warna pelangi
- (3.6) Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
  - 3.6.1 Anak dapat mengetahui pelangi salah satu benda langit
- (3.8) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
  - 3.8.1 Anak dapat mengetahui warna-warna pelangi
4. Sosial Emosional (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
  - 2.5.1 Anak dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru
- (2.7) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
  - 2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran
5. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
  - 3.10.1 Anak mampu menyimak cerita tentang terjadinya pelangi
- (4.11) Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
  - 4.11.1 Anak dapat menyebutkan warna-warna dari pelangi
6. Seni (4.15) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
  - 4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu "Pelangi-pelangi"
  - 4.15.2 Anak menunjukkan sikap bersemangat dalam kegiatan hafalan surah, do'a dan hadist

**B. Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak terbiasa berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Anak terbiasa sabar menunggu giliran (mengantri)
3. Anak dapat bercerita di depan kelas
4. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

**C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Melakukan gerakan senam pagi
2. Melukis dengan jari gambar pelangi
3. Mengetahui dan menghitung jumlah warna pelangi
4. Melakukan eksperimen mencampurkan warna-warna pelangi

**D. Metode Pembelajaran :**

1. Bermain
2. Ekspositori
3. Bercerita/ mendongeng

**E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

**F. Sumber Belajar :**

1. Guru
2. Media gambar (Gambar pelangi)

**G. Alat dan Bahan:**

Lembar kerja, pensil, penghapus, pewarna makanan, tepung, air dan lembar kerja

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berbaris</li><li>- Penyambutan Kegiatan Pagi</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berkumpul saat lingkaran salam</li><li>- Membaca doa sehari-hari dan doa sebelum belajar</li><li>- Melakukan gerakan senam pagi</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bercakap-cakap tentang benda langit awan</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b>  (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melukis dengan jari gambar pelangi</li><li>• Melakukan eksperimen mencampur warna-warna yang ada pada pelangi</li><li>• Menceritakan waktu terjadinya pelangi</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan warna-warna pelangi</li> <li>• Menjawab kuis yang diberikan guru</li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat perkembangan main anak</li> </ul>
<b>Istirahat dan makan</b> (34 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan</li> <li>- Makan bersama</li> </ul>
<b>Penutup</b> (34 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membereskan alat main</li> <li>- Menceritakan pengalaman saat main</li> <li>- Menceritakan perasaannya saat main</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa lagu, cerita</li> <li>- Makan berdoa dan salam</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Sabtu, 13 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

### INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Dan Moral	3.1	3.1.1 Anak dapat berdoa sebelum belajar 3.1.2 Anak dapat membaca Iqro sebelum memulai pelajaran				
Fisik Motorik	3.3:4.3	3.3.1 Anak dapat melakukan gerakan senam di pagi hari 4.3.1 Anak dapat melukis dengan jari gambar pelangi				
Kognitif	3.5:3.6:3.8	3.5.1 Anak dapat menghitung jumlah warna yang ada pada pelangi 3.5.2 Anak dapat melakukan eksperimen pencampuran warna-warna pelangi 3.6.1 Anak dapat mengetahui pelangi merupakan salah satu benda langit 3.8.1 Anak dapat mengetahui warna-warna pelangi				
Sosial Emosional	2.5:2.7	2.5.1 Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru 2.7.1 Anak dapat sabar menunggu giliran				
Bahasa	3.10:4.11	3.10.1 Anak mampu menyimak cerita tentang terjadinya pelangi 4.11.1 Anak dapat menyebutkan warna-warna pelangi				
Seni	4.15	4.15.1 Anak dapat menyanyikan lagu “pelangi-pelangi” 4.15.2 Anak menunjukkan sifat semangat dalam kegiatan hapalan surah, do’a dan hadits				

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

Sabtu, 13 April 2019  
Guru Kelas

(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)

(Elfi Nora, S.PdI)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### KURIKULUM 2013

T.A 2018/ 2019

**Tema** : Alam Semesta

**Sub Tema** : Benda-benda langit

**Kelompok** : B (Usia 5-6 Tahun)

**Semester/ Bulan/ Minggu** : II/ April/ Minggu ke 2

No	KD	Sub-sub Tema	Cakupan Materi	Rencana Kegiatan
1	3.1:4.1 3.3:4.3 3.5:3.6:3.8:2.2 2.5:2.7 3.10:3.12:4.11 4.15	1. Awan 2. Matahari 3. Bulan 4. Bintang 5. Pelangi	1. Benda-benda langit ciptaan Allah 2. Doa sebelum dan sesudah belajar 3. Kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi serta membersihkan meja makanan setelah selesai makan. 4. Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci buah terlebih dahulu yang akan dimakan 5. Aku ingin tahu jenis benda-benda langit 6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 7. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (melakukan pekerjaan secara mandiri) 8. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan atau melihat orang lain sedang butuh pertolongan	1. Menggambar benda langit dengan krayon ataupun pensil warna 2. Mewarnai gambar benda-benda langit 3. Melukis dengan bahan campuran pewarna makanan, air dan tepung. 4. Menceritakan hasil lukisan anak sendiri. 5. Pencampuran warna dasar menjadi warna sekunder 6. Menceritakan ciri-ciri dan jenis benda langit yang ditemukannya dalam <i>magic box</i> 7. Menulis benda yang ditemukannya dalam <i>magic box</i> 8. menghitung jumlah bintang yang ada pada media yang di buat guru 9. Menjiplak bentuk awan 10. Membuat kolase dari bahan kapas pada gambar bentuk awan 11. Menyimak terjadinya awan putih dan awan gelap

			<p>9. Memiliki perilaku bertanggung jawab (merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula)</p> <p>10. Terbiasa bersikap ramah</p> <p>11. Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita</p> <p>12. Dapat menulis huruf-huruf dan berhitung</p> <p>13. Lagu “akulah matahari, ambilkan bulan, bintang kecil, pelangi-pelangi”</p> <p>14. Tarian anak, dan senam pagi</p>	<p>12. Menempel pola origami menjadi bentuk matahari</p> <p>13. Membedakan dan menghitung ukuran matahari dari yang kecil dan yang besar.</p> <p>14. Membuat kolase bentuk bulan dari bahan alam</p> <p>15. Membedakan bulan sabit dan bulan purnama</p> <p>16. Mewarnai gambar bintang dengan crayon</p> <p>17. Membuat bentuk bintang dari lidi/sedotan</p> <p>18. Meneruskan pola bentuk benda-benda langit (matahari, bulan, bintang)</p> <p>19. Melakukan gerakan senam pagi</p> <p>20. Melukis dengan jari gambar pelangi</p> <p>21. Mengetahui dan menghitung jumlah warna pelangi</p> <p>22. Melakukan eksperimen mencampurkan warna-warna pelangi</p> <p>23. Melakukan tarian anak</p> <p>24. Bernyanyi lagu-lagu terkait benda-benda langit</p>
--	--	--	--	---

Mengetahui,  
Kepala RA Al-Fajar

**(Prabudi Fajar Sidik, S.Ag, M.Pd)**

Selasa, 09 April 2019  
Guru Kelas

**(Elfi Nora, S.PdI)**

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen (Pre Test)

Nama Anak :

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian	
				Ya	Tidak
1.	Kemampuan menyimak	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	Anak mampu melakukan instruksi dari guru dengan baik		
		Berpartisipasi aktif dalam percakapan	Anak mampu berkomentar pada saat kegiatan berlangsung		
			Anak mampu menanggapi komentar orang lain pada saat kegiatan berlangsung		
		Memperhatikan suara dilingkungannya	Anak memperhatikan guru saat menjelaskan kegiatan		
		Memahami aturan dalam permainan/kegiatan pembelajaran	Anak mampu melakukan kegiatan sesuai aturan		
2.	Kemampuan membaca	Pengenalan huruf atau aksara	Anak mampu membaca tulisan nama-nama benda yang digunakan dalam kegiatan		
		Pemahaman makna berdasarkan gambar	Anak mampu menyampaikan makna dari sebuah gambar		
3.	Kemampuan berbicara	Menjawab pertanyaan	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan 1 atau 2 kata		
			Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap		
		Mengajukan pertanyaan	Anak mengajukan pertanyaan sederhana		
			Anak mengajukan pertanyaan untuk		



			mendapatkan pemahaman tentang suatu hal		
<b>4.</b>	<b>Kemampuan menulis</b>	<b>Membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur, dan sebagainya</b>	Anak mampu menulis nama benda yang digunakan dalam kegiatan dengan menggunakan crayon/cat air		
Skor Yang Dicapai					
Skor Maksimum				12	

**Keterangan :**

Ya = 1

Tidak = 0

**Total Skor = 12:4 = 3**

**Kriteria Penilaian :**

1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 - 12 BSB = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Peneliti,

Laili Hajriah Simamora

**Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y)**  
**Perkembangan Bahasa Anak Kelas Eksperimen (Posttest)**

Nama Anak :

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian	
				Ya	Tidak
1.	Kemampuan menyimak	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	Anak mampu melakukan instruksi dari guru dengan baik		
		Berpartisipasi aktif dalam percakapan	Anak mampu berkomentar pada saat kegiatan berlangsung		
			Anak mampu menanggapi komentar orang lain pada saat kegiatan berlangsung		
		Memperhatikan suara dilingkungannya	Anak memperhatikan guru saat menjelaskan kegiatan		
		Memahami aturan dalam permainan/kegiatan pembelajaran	Anak mampu melakukan kegiatan sesuai aturan		
2.	Kemampuan membaca	Pengenalan huruf atau aksara	Anak mampu membaca tulisan nama-nama benda yang digunakan dalam kegiatan		

		<b>Pemahaman makna berdasarkan gambar</b>	Anak mampu menyampaikan makna dari sebuah gambar		
<b>3.</b>	<b>Kemampuan berbicara</b>	<b>Menjawab pertanyaan</b>	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan 1 atau 2 kata		
			Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap		
		<b>Mengajukan pertanyaan</b>	Anak mengajukan pertanyaan sederhana		
			Anak mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu hal		
<b>4.</b>	<b>Kemampuan menulis</b>	<b>Membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur, dan sebagainya</b>	Anak mampu menulis nama benda yang digunakan dalam kegiatan dengan menggunakan crayon/cat air		
Skor Yang Dicapai					
Skor Maksimum				12	

**Keterangan :**

Ya = 1

Tidak = 0

**Total Skor = 12:4 = 3**

**Kriteria Penilaian :**

1 – 3      BB      = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6      MB      = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9      BSH      = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 - 12    BSB      = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Peneliti,

Laili Hajriah Simamora

## Lampiran 2

### Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak Kelas kontrol (Pretest)

Nama Anak :

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian	
				Ya	Tidak
1.	Kemampuan menyimak	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	Anak mampu melakukan instruksi dari guru dengan baik		
		Berpartisipasi aktif dalam percakapan	Anak mampu berkomentar pada saat kegiatan berlangsung		
			Anak mampu menanggapi komentar orang lain pada saat kegiatan berlangsung		
		Memperhatikan suara dilingkungannya	Anak memperhatikan guru saat menjelaskan kegiatan		
		Memahami aturan dalam permainan/kegiatan pembelajaran	Anak mampu melakukan kegiatan sesuai aturan		
2.	Kemampuan membaca	Pengenalan huruf atau aksara	Anak mampu membaca tulisan nama-nama benda yang digunakan dalam kegiatan		
		Pemahaman makna berdasarkan gambar	Anak mampu menyampaikan makna dari sebuah gambar		
3.	Kemampuan berbicara	Menjawab pertanyaan	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan 1 atau 2 kata		
			Anak mampu menjawab		

			pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap		
		<b>Mengajukan pertanyaan</b>	Anak mengajukan pertanyaan sederhana		
			Anak mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu hal		
<b>4.</b>	<b>Kemampuan menulis</b>	<b>Membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur, dan sebagainya</b>	Anak mampu menulis nama benda yang digunakan dalam kegiatan dengan menggunakan crayon/cat air		
Skor Yang Dicapai					
Skor Maksimum				12	

**Keterangan :**

Ya = 1

Tidak = 0

**Total Skor = 12:4 = 3**

**Kriteria Penilaian :**

1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 - 12 BSB = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Peneliti,

Laili Hajriah Simamora

**Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y)**  
**Perkembangan Bahasa Anak Kelas kontrol (Posttest)**

**Nama Anak :**

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian	
				Ya	Tidak
1.	<b>Kemampuan menyimak</b>	<b>Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</b>	Anak mampu melakukan instruksi dari guru dengan baik		
		<b>Berpartisipasi aktif dalam percakapan</b>	Anak mampu berkomentar pada saat kegiatan berlangsung		
			Anak mampu menanggapi komentar orang lain pada saat kegiatan berlangsung		
		<b>Memperhatikan suara dilingkungannya</b>	Anak memperhatikan guru saat menjelaskan kegiatan		
		<b>Memahami aturan dalam permainan/kegiatan pembelajaran</b>	Anak mampu melakukan kegiatan sesuai aturan		
2.	<b>Kemampuan membaca</b>	<b>Pengenalan huruf atau aksara</b>	Anak mampu membaca tulisan nama-nama benda yang digunakan dalam kegiatan		

		<b>Pemahaman makna berdasarkan gambar</b>	Anak mampu menyampaikan makna dari sebuah gambar		
<b>3.</b>	<b>Kemampuan berbicara</b>	<b>Menjawab pertanyaan</b>	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan 1 atau 2 kata		
			Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap		
		<b>Mengajukan pertanyaan</b>	Anak mengajukan pertanyaan sederhana		
			Anak mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu hal		
<b>4.</b>	<b>Kemampuan menulis</b>	<b>Membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur, dan sebagainya</b>	Anak mampu menulis nama benda yang digunakan dalam kegiatan dengan menggunakan crayon/cat air		
Skor Yang Dicapai					
Skor Maksimum				12	



**Keterangan :**

Ya = 1

Tidak = 0

**Total Skor = 12:4 = 3**

**Kriteria Penilaian :**

1 – 3      BB      = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6      MB      = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9      BSH      = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 - 12    BSB      = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Peneliti,

Laili Hajriah Simamora

### Lampiran 3

#### LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 DI RA AL-FAJAR MEDAN DENAI

Sekolah : RA AL-FAJAR

Kelompok : B1

#### Petunjuk Pengisian Tabel Penilaian

1. Kolom berisikan aspek penilaian yang diperoleh siswa pada setiap indikator sesuai petunjuk **Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak**. skor dipilih salah satu diantara Ya= 1 dan Tidak= 0
2. **Jumlah skor** diperoleh dari penjumlahan keseluruhan skor yang diperoleh siswa dari indikator 1 sampai dengan 3.
3. **Kriteria** diperoleh berdasarkan posisi rerata skor setiap siswa sesuai **tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Bahasa Anak** pada penilaian.

#### Lampiran 4

##### Data PreTest dan Post Test di Kelas Eksperimen

Dengan Menerapkan Permainan *Magic Box* (Kotak Ajaib) di RA AL-FAJAR

No.	Kelas Eksperimen Pre Test (Y <sub>1</sub> )	Kriteria	Kelas Eksperimen Post Test (Y <sub>2</sub> )	Kriteria
A01	3	BB	8	BSH
A02	3	BB	8	BSH
A03	4	MB	9	BSH
A04	4	MB	9	BSH
A05	4	MB	9	BSH
A06	5	MB	10	BSB
A07	5	MB	10	BSB
A08	5	MB	11	BSB
A09	6	MB	11	BSB
A10	6	MB	12	BSB
A11	6	MB	12	BSB
A12	6	MB	12	BSB
A13	6	MB	12	BSB
Jumlah	<b>63</b>		<b>133</b>	
Rata-rata	<b>4,8461</b>		<b>10,2307</b>	
Median	<b>6</b>		<b>12</b>	
Modus	<b>5</b>		<b>10</b>	

## Lampiran 5

### Data PreTest dan Post Test Kelas Kontrol

Dengan Menggunakan kegiatan metode kuis/tanya jawab di RA AL-FAJAR

No.	Kelas Kontrol Pre Test (Y <sub>2</sub> )	Kriteria	Kelas Kontrol Post Test (X <sub>2</sub> )	Kriteria
B01	3	BB	7	BSH
B02	3	BB	7	BSH
B03	3	BB	7	BSH
B04	4	MB	7	BSH
B05	4	MB	8	BSH
B06	4	MB	8	BSH
B07	4	MBMB	8	BSH
B08	5	MB	9	BSH
B09	5	MB	9	BSH
B10	5	MB	10	BSB
B11	6	MB	10	BSB
B12	6	MB	11	BSB
B13	6	MB	11	BSB
Jumlah	<b>58</b>		<b>112</b>	
Rata-rata	<b>4,4615</b>		<b>8,6153</b>	
Median	<b>4</b>		<b>8</b>	
Modus	<b>4</b>		<b>7</b>	

## Lampiran 6

### Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi

#### Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

##### A. Kelas Eksperimen

###### 1. Nilai Pre-tes

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 63 \quad n = 13$$

###### a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{63}{13} = 4,8461$$

###### b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum fX^2 - \frac{(\sum fX)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{321 - 305,307}{13 - 1}$$

$$S^2 = 1,307$$

###### c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,307} = 1,1432$$

###### 2. Nilai Pos-tes

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 133 \quad n = 13$$

###### a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{133}{13} = 10,2307$$

**b. Varians**

$$S^2 = \frac{\sum_{fX}^2 - \frac{(\sum fX)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{1389 - 1360,692}{13 - 1}$$

$$S^2 = 2,359$$

**c. Standar Deviasi**

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{2,359} = 1,5359$$

**B. Kelas Kontrol**

**1. Nilai Pre-tes**

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 58 \quad n = 13$$

**a. Rata-rata**

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{58}{13} = 4,4615$$

**b. Varians**

$$S^2 = \frac{\sum_{fX}^2 - \frac{(\sum fX)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{274 - 258,769}{13 - 1}$$

$$S^2 = 1,269$$

**c. Standar Deviasi**

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,269} = 1,1264$$

## 2. Nilai Post-tes

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 112 \quad n = 13$$

### a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{112}{13} = 8,6153$$

### b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum fX^2 - \frac{(\sum fX)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{992 - 964,923}{13 - 1}$$

$$S^2 = 2,2564$$

### c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{2,2564} = 1,5021$$

## Lampiran 7

### Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Perkembangan Bahasa

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* yaitu berdasarkan distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat  $H_0$  dan  $H_a$  yaitu:

$H_0$  = Tes tidak berdistribusi normal

$H_a$  = Tes berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan standar deviasi data pre test pada kelas eksperimen dengan rumus:

- a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{63}{13} = 4,8461$$

- b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum fX^2 - \frac{(\sum fX)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{321 - 305,307}{13 - 1}$$

$$S^2 = 1,307$$

- c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,307} = 1,1432$$

3. Setiap data  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus:

Contoh pre test kelas eksperimen no. 1 :

$$Z_{Score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{3 - 4,84}{1,14} = -1,61$$



4. Menghitung  $F(Z_i)$  dengan rumus yaitu:

Lihat dari tabel  $F(Z_i)$  berdasarkan  $Z_{score}$ , yaitu  $F(Z_i) = 0,0537$

5. Menghitung  $S(Z_i)$  dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{Jumlah\ Siswa} = \frac{2}{13} = 0,1538$$

6. Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0537 - 0,1538 = -0,1001$$

Harga mutlaknya adalah 0,1001

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut.

Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,1562 dengan  $L_{tabel} = 0,234$

8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan  $L_0$  ini dengan nilai kritis  $L$  untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  atau 5%. Kriterianya adalah terima  $H_a$  jika  $L_0$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$ . Dari soal pre-test pada kelas eksperimen yaitu  $L_0 < L_t = 0,1562 < 0,234$  maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

## Lampiran 8

### Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Perkembangan Bahasa

Pengujian Homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pre tes dan pos tes kedua kelompok sampel dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

#### A. Homogenitas Data Pre tes

Varians data Pre tes kelas Eksperimen : 1,1432

Varians data Pre tes kelas Kontrol : 1,1264

$$F_{\text{hitung}} = \frac{1,1432}{1,1264} = 1,0149$$

Pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5%, dengan  $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 13-1 = 12$  dan  $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 13-1 = 12$  diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}} = 2,687$ . Karena  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  ( $1,0149 < 2,687$ ), maka disimpulkan bahwa data pre-tes kelas kontrol dan eksperimen dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

#### B. Homogenitas Data Post Tes

Varians data Post tes kelas Eksperimen : 1,5359

Varians data Post tes kelas Kontrol : 1,5021

$$F_{\text{hitung}} = \frac{1,5359}{1,5021} = 1,0225$$

Pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5%, dengan  $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 13-1 = 12$  dan  $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 13-1 = 12$  diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}} = 2,687$ . Karena  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  ( $1,0225 < 2,687$ ), maka disimpulkan bahwa data post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

## Lampiran 9

### Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

- a. Ada pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{63}{13} = 4,8461$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{133}{13} = 10,2307$$

$$SS_1 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1} =$$

$$SS_1 = \sum 321 - \frac{(\sum 63)^2}{13} = 15,693$$

$$SS_2 = \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2} =$$

$$SS_2 = \sum 1389 - \frac{(\sum 133)^2}{13} = 28,308$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{10,2307 - 4,8461}{\sqrt{\frac{15,693 + 28,308}{13 + 13 - 2} \left( \frac{1}{13} + \frac{1}{13} \right)}} = 10,2700$$

- b. Ada pengaruh kegiatan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{58}{13} = 4,4615$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{112}{13} = 8,6153$$

$$SS_1 = \sum 274 - \frac{(\sum 58)^2}{13} = 15,231$$

$$SS_2 = \sum 992 - \frac{(\sum 112)^2}{13} = 27,077$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{8,6153 - 4,4615}{\sqrt{\frac{15,231 + 27,077}{13 + 13 - 2} \left( \frac{1}{13} + \frac{1}{13} \right)}} = 8,6782$$

- c. Ada perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usai 5-6 tahun kelas kontrol dan kelas eksperimen di RA Al-Fajar Medan Denai.

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{112}{13} = 8,6153$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{133}{13} = 10,2307$$

$$SS_1 = \sum 992 - \frac{(\sum 112)^2}{13} = 27,077$$

$$SS_2 = \sum 1389 - \frac{(\sum 133)^2}{13} = 28,308$$

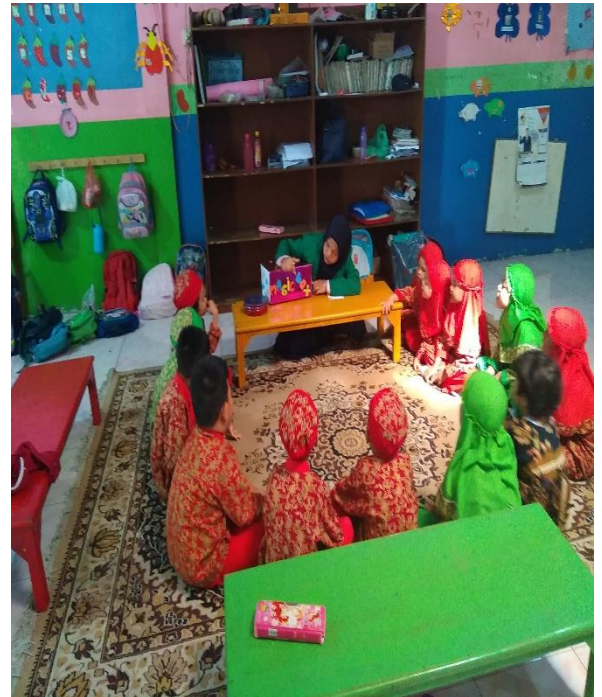
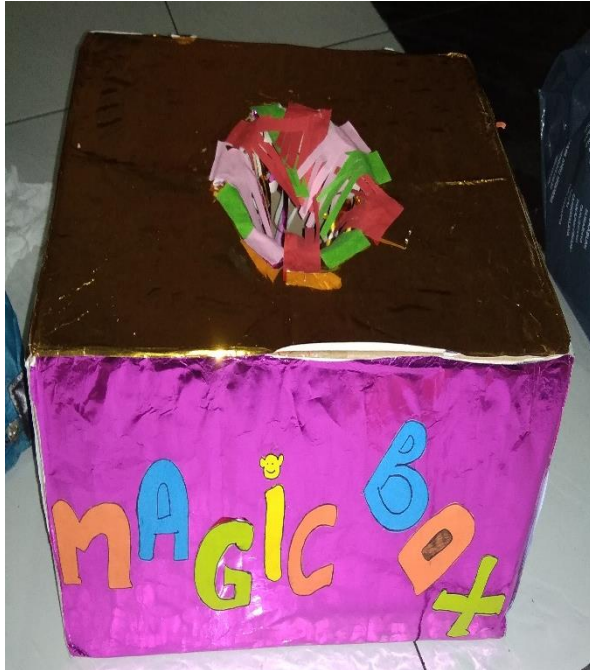
$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{10,2307 - 8,6153}{\sqrt{\frac{27,077 + 28,308}{13 + 13 - 2} \left( \frac{1}{13} + \frac{1}{13} \right)}} = 2,7458$$

Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 13 + 13 - 2 = 24$ . Maka harga  $t_{tabel} = 2,064$ . Dengan demikian nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,7458 > 2,064$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019 ”.

## Lampiran 10

### DOKUMENTASI PENELITIAN

#### KELAS EKSPERIMEN







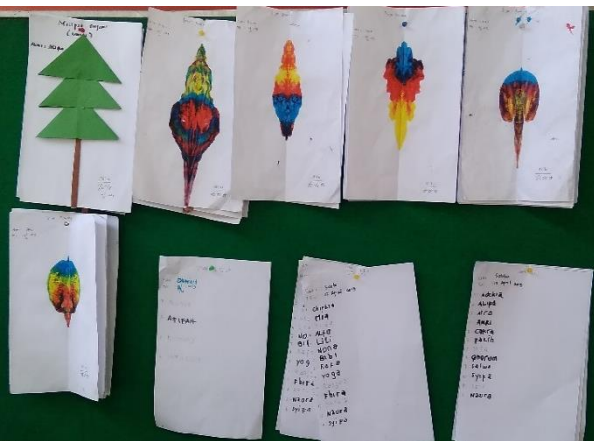


## KELAS KONTROL





## KEGIATAN LAINNYA



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. DATA PRIBADI**

Nama : Laili Hajriah Simamora

Tempat/ Tgl. Lahir : Kinali, 03 November 1997

NIM : 38.15.3.055

Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/ Pendidikan Islam  
Anak Usia Dini (PIAUD)

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Nama Ayah : Harisuddin Simamora

Nama Ibu : Yusni Marbun

Alamat Rumah : Desa Pasar Terandam, Kecamatan Barus,  
Kabupaten Tapanuli Tengah

### **B. PENDIDIKAN**

1. SDN 153029 Padang Masiang 2, tamat 2009
2. MTsN Barus, tamat 2012
3. MAN Barus, tamat 2015
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera  
Utara Medan Tahun 2015

Medan, Mei 2019  
Penulis

**Laili Hajriah Simamora**  
**NIM. 38.15.3.055**